ORDEM

# PARANORMAL

RPG

# SOBREVIVENDO AO HORROR

NOVAS REGRAS E MISSÕES PARA HISTÓRIAS DE
INVESTIGAÇÃO, TERROR E SOBREVIVÊNCIA

CELLBIT · RAMOS · SOUZA · IRMÃOS SVALDI

ORDEM PARANORMAL RPG

# SOBREVIVENDO AO HORROR

Cellbit
Dan Ramos
Guilherme Dei Svaldi
Leonel Caldela
Miguel Souza
Rafael Dei Svaldi

# SOBREVIVENDO AO HORROR

**DESENVOLVIMENTO**
Cellbit
Dan Ramos
Guilherme Dei Svaldi
Leonel Caldela
Miguel Souza
Rafael Dei Svaldi

Missão "Noite de Compras" por
Guilherme Dei Svaldi

Missão "O Terminal do Fim" por
Cellbit e Guilherme Dei Svaldi, sobre argumento
de Felipe Della Corte e Julien de Lucca

**EDIÇÃO**
Guilherme Dei Svaldi

**ARTE DA CAPA**
Dan Ramos

**ARTES INTERNAS**
Ariel Nora • Dan Ramos
Daniel "Cipher" Dill • Eduardo "Antares" Silva
Everson "Akkiel" França
Gabriela "Louie" Oliveira • Grandfailure
Janio Garcia • João G. Santos (Bonees)
Kael • Khius
Leonardo Wyrnist • Lukas "Lukart" Lima
Rafael Dias (Damnu) • Randall Reis Zacarias
Rodrigo Lopes • Victor Moda (Mikael)
Vinicius Rafael • Yasmin "Lyon" Monteiro
Yasmim "Sweet" Guerra

**DIREÇÃO DE ARTE, LAYOUT E DIAGRAMAÇÃO**
Dan Ramos

**REVISÃO**
Rafael Dei Svaldi

**REVISÃO SENSÍVEL**
Kali de Los Santos

**ASSISTENTE EDITORIAL**
Bruna Aparecida Frider
João Portilho • Laura Reginin

**EDITORA-CHEFE**
Karen Soarele

**DIRETOR-GERAL**
Guilherme Dei Svaldi

**Equipe de Ordem Paranormal:** Rafael "Cellbit" Lange, Cleyson Gomes, Danilo "Orenjiro" Murakami, Eloá Picon, Akila Gabriel, Henrique Mueller, EdduDesign, João G. "Bonees" Santos, Jonatas "Jottah", Luciano "Luziiano" Vieira, Mikael "Kaell" Silva, Rodrigo Lopes, Victor "AST" Trindade, Luna Gallo, João "Noblezito" Pedro, Felipe Faria, Stefano P., Thales "Bif" Cunha, João "Over" Dutra, Alice Schiavoto e Gui "Guimocore" Motta.

**Equipe da Jambô:** Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi, Leonel Caldela, Ana Carolina Gonçalves, Ana Júlia Gamla, Anderson Dornelles, André Schwertz, Andrew Frank, Carlos Narayana, Dan Ramos, Daniel Boff, Davide Di Benedetto, Elisa Guimarães, Gabrielle Bazacas, Glauco Lessa, J. M. Trevisan, Julia Rosiello, Karen Soarele, Laura Reginin, Leonardo Soares, Leticia Mendes, Marcel Reis, Marcelo Cassaro, Marina Alvarez, Marlon Vernes, Maurício Feijó, Miguel Souza, Priscilla Souza, Tatiana Gomes, Thiago Rosa, Tiago Guimarães e Victória Cernicchiaro.



JAMBÔ

Rua Coronel Genuíno, 209 • Porto Alegre, RS
contato@jamboeditora.com.br
www.jamboeditora.com.br
@jamboeditora

1ª edição: julho de 2024 | ISBN: 978658863510-0

L274s Lange, Rafael
Sobrevivendo ao horror / Rafael Lange, Guilherme Dei Svaldi [et al]. Edição por Guilherme Dei Svaldi -- -- Porto Alegre: Jambô, 2024.
208p. il.
1. Literatura brasileira - Ficção científica. I. Svaldi, Guilherme Dei. II. Título.
CDU 794:681.31

# SUMÁRIO

# O Paranormal não vem para nossa realidade de maneira fácil.

Ou pelo menos, as coisas deveriam ser assim. Mas a Realidade é um mundo aterrorizante, sem piedade e brutal. Até mesmo agentes treinados, que dedicam suas vidas a aprender técnicas, rituais e habilidades especiais de combate, muitas vezes não são capazes de enfrentar os horrores do Outro Lado de frente.

Mas isso não significa que nós não podemos nos conectar e nos divertir por causa disso. Na verdade, eu diria que **Ordem Paranormal** só é o que é hoje graças ao sofrimento de tantos personagens que tiveram o azar de nascer dentro da Realidade. Eles sofrem, nós sofremos junto a eles... e por algum motivo, amamos isso.

O **Ordem** começou em 2020, com apenas uma história de terror que eu queria criar com meus amigos, e hoje se tornou um dos RPGs mais jogados do Brasil. Eu, como alguém que jogou RPG com meus irmãos antes mesmo de começar a jogar videogame, antes mesmo de aprender a ler e escrever direito, não poderia estar mais orgulhoso e grato a todos que fazem parte dessa história. Tanto à equipe que fez isso acontecer quanto aos amigos que viveram tudo comigo, mas principalmente à você, que faz esse mundo ser realmente vivo.

Às vezes penso o que eu, com 8 anos de idade, em que o castigo significava meus pais escondendo meus dados de RPG ao invés do Super Nintendo, pensaria se soubesse disso. Provavelmente ficaria apavorado porque vi o futuro, na verdade.

E aqui estamos nós, mais uma vez trazendo um capítulo novo pra essa jornada. Eu sempre enxergo tudo que produzimos para o **Ordem Paranormal RPG** como uma porta se abrindo, uma oportunidade que responde a uma pergunta: qual o próximo passo que eu, como criador, amaria ter como ferramenta para contar minhas histórias? E o Sobrevivendo ao Horror, um nome que carrega uma homenagem ao clássico gênero "Survival Horror" dos video-games, surgiu com este exato propósito: uma maneira de fazer histórias ainda mais tensas, imersivas, variadas, divertidas. Mas acima de tudo, uma maneira de fazer os personagens que amo sofrerem ainda mais!

Nós adicionamos ao jogo novas origens (incluindo algumas criadas pela própria comunidade. Obrigado por serem tão criativos!), novas trilhas, poderes de classe, poderes paranormais, novas mecânicas, criaturas, rituais e até mesmo uma classe nova, o sobrevivente. Além disso, consegui escrever muito mais detalhes narrativos de partes do universo que sempre quis me aprofundar, como detalhes de conjuração dos Rituais e a forma como as Entidades alteram as pessoas.

Além de todo esse conteúdo para os jogadores, para quem prefere mestrar (como eu!) há muitas novidades para cenas de perseguição e furtividade, mais aprofundamento nas mecânicas de investigação que já existiam, além de poder se aprofundar ainda mais em explorar o medo dos seus personagens. Afinal, o que poderia ser mais **Ordem Paranormal** do que investigar enigmas e enfrentar o Medo?

Agora, chame seus amigos, prepare suas fichas e divirtam-se enquanto se assustam e se emocionam com seus personagens queridos sobrevivendo (ou morrendo brutalmente!). Afinal, as histórias são fictícias, mas os sentimentos são reais.

Rafael "Cellbit" Lange
Junho de 2024

CAPÍTULO 1

# SOBREVIVENTES

Cercada de mistérios, perigos e a constante ameaça do paranormal, a vida de um agente da Ordo Realitas cobra um preço alto do corpo e da mente. Assim, é fundamental que estas pessoas tenham à disposição a maior quantidade possível de ferramentas para enfrentar o Outro Lado.

**Este capítulo traz novas opções para personagens, incluindo novas origens, trilhas, equipamentos e poderes. Use o conteúdo a seguir para personalizar ainda mais seus agentes atuais, ou para criar novos personagens diferentes de todos os outros.**

## NOVAS ORIGENS

Pessoas de todas as áreas da sociedade podem ser recrutadas pela Ordo Realitas. Na luta contra o paranormal, não existe passado ou conhecimento que não possa ser empregado.

### AMIGO DOS ANIMAIS

**Gabriela "Louie"**
*Arsenal Paranormal*

Você desenvolveu uma conexão muito forte com outros seres: os animais. Seja por nunca ter se dado muito bem com humanos ou por preferir a companhia de um melhor amigo de quatro patas, você leva sua vida ao lado de um bichano e até mesmo aprende com a natureza perceptiva deles.

**Perícias treinadas.** Adestramento e Percepção.

**Companheiro Animal.** Você consegue entender as intenções e sentimentos de animais, e pode usar Adestramento para mudar a atitude deles. Além disso, você possui um melhor amigo, um animal que cresceu com você e pelo qual tem profundo apego. Ele conta como um aliado que fornece +2 em uma perícia a sua escolha (aprovada pelo mestre). Quando você alcança NEX 35%, ele também passa a fornecer o bônus de um aliado de um tipo a sua escolha (aprovado pelo mestre). Por fim, quando você alcança NEX 70%, ele fornece a habilidade do tipo de aliado escolhido. Perder seu parceiro é muito doloroso. Se ele morrer, você perde 10 pontos de Sanidade permanentemente, além de ficar perturbado até o fim da cena. Como encontrar um novo companheiro fica a critério do mestre, mas geralmente será uma ação entre missões.

### ORIGENS DA COMUNIDADE

*Ordem Paranormal* possui uma das maiores e mais ativas comunidades de fãs do Brasil, com incontáveis criadores talentosos. Como forma de agradecer e reconhecer esses esforços, *Sobrevivendo ao Horror* traz 10 origens criadas por membros da comunidade, que deixarão seus personagens ainda mais originais e divertidos! Essas origens trazem as pessoas que as criaram logo após seus nomes.

## RESPEITE O TEXTO

Note que no poder *Luta* ou *Fuga* da origem Profetizado, não há um texto descrevendo que o personagem não pode ficar gerando referências propositais para receber constantemente os PE temporários (como por exemplo, carregar um gancho de carne consigo). O poder não desperdiça palavras com isso, pois um pouco de respeito pelo texto resolve essa situação.

O estado de "Luta ou Fuga" é uma situação desesperadora e instintiva. Nos encontramos nessa situação quando estamos com medo e lutando pela própria vida. Não há sentido lógico em forçar um gatilho terrível a si mesmo para receber um bônus mecânico. Esse tipo de comportamento pode ser repreendido por atrapalhar o desenrolar do jogo, mas também pode ser retribuído com penalidades aplicadas pelo mestre usando, por exemplo, os Efeitos de Medo (p. 88).

Essa linha de pensamento, resumida na frase "respeite o texto", se aplica a todas as mecânicas de Ordem Paranormal.

## ASTRONAUTA

Outrora limitada a membros de algumas agências espaciais estatais, a profissão de explorador espacial se tornou mais acessível conforme mais países, e até mesmo empresas privadas, se envolveram com viagens na fronteira final. Como um astronauta, você se acostumou à pressão de ser responsável pela vida de seus colegas e por experimentos de milhões de reais. E foi na escuridão do espaço que você descobriu que não estamos sozinhos.

**Perícias treinadas.** Ciências e Fortitude.

**Acostumado ao Extremo.** Quando sofre dano de fogo, de frio ou mental, você pode gastar 1 PE para reduzir esse dano em 5. A cada vez que usa esta habilidade novamente na mesma cena, seu custo aumenta em +1 PE.

## CHEF DO OUTRO LADO

**Julie Sathler | *Ateliê Secreto***

Você nunca foi muito bom na culinária convencional. Depois de sobreviver ao paranormal, entretanto, descobriu um talento que é considerado um grande tabu até mesmo pelos ocultistas mais experientes: cozinhar e ingerir entidades do Outro Lado. Acreditando estar realizando algum tipo de arte gastronômica esotérica, ou simplesmente por se render a impulsos incontroláveis, você elabora pratos nunca vistos antes misturando ingredientes comuns da Realidade com aquilo que não deveria existir. Você é a prova viva do ditado popular: "tem gosto pra tudo".

**Perícias treinadas.** Ocultismo e Profissão (cozinheiro).

**Fome do Outro Lado.** Você pode usar partes de criaturas do Outro Lado como ingredientes culinários. No início de cada missão você pode solicitar essas partes como itens de Categoria I que ocupam 0,5 espaço, e pode obtê-las de criaturas derrotadas (cada criatura Pequena ou maior fornece 1 ingrediente paranormal). Você pode gastar uma ação de interlúdio e 1 ingrediente para preparar um prato especial; faça um teste de Profissão (cozinheiro) com DT 15 + 20 (o mestre oculta o resultado do teste até alguém comer o prato). Se você passar no teste, o prato fornece RD 10 contra o tipo de dano do elemento da criatura cujo ingrediente foi usado. Caso contrário, o prato causa vulnerabilidade a esse tipo de dano. Os efeitos duram até o fim da próxima cena.

Independentemente do resultado, se alimentar do paranormal, por menor que seja a porção, gera consequências brutais e permanentes em seu organismo, sendo uma das formas mais rápidas de destruir sua mente. A cada refeição consumida, você perde 1 ponto permanente de Sanidade. Além disso, se estiver usando a regra opcional *Nível de Experiência e Nível de Exposição* (p. 98), o NEX do personagem aumenta em 3% para cada parte de criatura diferente que ingerir (mesmo que não esteja usando essa regra, use as alterações descritas na regra para personagens que ingerem partes de criaturas dessa forma). A coragem para se beneficiar desses pratos é algo muito mais presente em grupos de cultistas e, por todas essas razões, não é uma ação apoiada pela Ordo Realitas.

## COLEGIAL

Você era um aluno do colegial e tinha uma rotina baseada nos estudos, nas amizades e nos dramas típicos de alguém da sua idade, até que um encontro com o paranormal mudou sua vida. Tendo se unido à Ordem com uma mentalidade juvenil e pouca experiência de vida, você descobriu que sua verdadeira força está nos amigos que fizer pelo caminho.

**Perícias treinadas.** Atualidades e Tecnologia.

**Poder da Amizade.** Escolha um personagem para ser seu melhor amigo. Se estiver em alcance médio dele e vocês puderem, pelo menos, trocar olhares, você recebe +2 em todos os testes de perícia. Entretanto, se ele morrer, seu total de PE é reduzido em –1 para cada 5% de NEX até o fim da missão. Se perder seu melhor amigo, você pode escolher outro entre os demais personagens no início da próxima missão.

## COSPLAYER

**Rafael "Damnu" e Victor Moda**
*Toca dos Monstros*

Você é apaixonado pela arte do cosplay e dedicou sua vida a criar a melhor fantasia possível. Constantemente questionado por pessoas que confundem seus gostos e preferências artísticas com acusações ignorantes, você se acostumou a seguir em frente. Confrontado com o paranormal, você colocou sua arte, e sua resiliência, a serviço da Ordem.

**Perícias treinadas.** Artes e Vontade.

**Não É Fantasia, É Cosplay!** Você pode fazer testes de disfarce usando Artes em vez de Enganação. Além disso, ao fazer um teste de perícia, se estiver usando um cosplay que tem relação com ele, você recebe +2. Por exemplo, se estiver vestido de James Bones, o gato agente secreto do famoso videogame arcade dos anos 90, você recebe +2 em testes para ser furtivo, se equilibrar e outras coisas nas quais um gato seria considerado eficiente.

## DIPLOMATA

Você atuava em uma área onde as habilidades sociais e políticas eram ferramentas indispensáveis. Talvez fosse representante comercial de uma empresa, membro de um partido político ou embaixador do governo. Em algum momento, entretanto, você teve uma experiência paranormal que revelou entidades com as quais não se é possível negociar. Agora, você usa os contatos que adquiriu para combater o Outro Lado.

**Perícias treinadas.** Atualidades e Diplomacia.

**Conexões.** Você recebe +2 em Diplomacia. Além disso, se puder contatar um NPC capaz de lhe auxiliar, você pode gastar 10 minutos e 2 PE para substituir um teste de uma perícia relacionada ao conhecimento desse NPC, feito até o fim da cena, por um teste de Diplomacia.

## EXPLORADOR

**Guilherme "Guirassol" e João Vitor "Vapor"**
*Arquivo do Medo*

Você é uma pessoa que se interessa muito por história ou geografia, frequentemente embarcando em trilhas e explorações para enriquecer seus estudos. Suas aventuras tornaram seu corpo mais resistente e capaz de se manter firme mesmo nas situações mais adversas. No entanto, um encontro trágico com o paranormal marcou sua jornada.

**Perícias treinadas.** Fortitude e Sobrevivência.

**Manual do Sobrevivente.** Ao fazer um teste para resistir a armadilhas, clima, doenças, fome, sede, fumaça, sono, sufocamento ou veneno, incluindo de fontes paranormais, você pode gastar 2 PE para receber +5 nesse teste. Além disso, em cenas de interlúdio, você considera condições de sono precárias como normais.

## EXPERIMENTO

Você foi uma cobaia em um experimento físico. Pode ter sido um voluntário em um procedimento experimental legítimo, ou submetido a experimentos científicos ou paranormais contra sua vontade. Qualquer que seja a natureza desse evento, causou alterações permanentes em seu corpo, como um cheiro forte de químicos, cicatrizes ou manchas estranhas, ou outra metamorfose claramente antinatural. Elas concedem capacidades extraordinárias, mas trazem um estigma que provoca reações negativas em outras pessoas.

**Perícias treinadas.** Atletismo e Fortitude.

**Mutação.** Você recebe resistência a dano 2 e +2 em uma perícia à sua escolha que seja originalmente baseada em Força, Agilidade ou Vigor. Entretanto, sofre –20 em Diplomacia.

## FANÁTICO POR CRIATURAS

**Everson "Akkiel" e Yasmim Furtado | *Grimório Paranormal***

Você sempre foi obcecado pelo sobrenatural. Desde que pode se lembrar, a ideia de encontrar uma criatura o fascina tanto quanto o assusta. Essa faísca fez você se tornar um "caçador de monstros", dedicando-se a localizar as feras citadas em documentários sensacionalistas. Para você, todo rumor e crendice pode esconder um fundo de verdade. Talvez uma de suas pesquisas o tenha levado diretamente a uma criatura paranormal, ou talvez elas tenham encontrado você primeiro. Afinal, você nunca esteve se escondendo.

**Perícias treinadas.** Investigação e Ocultismo.

**Conhecimento Oculto.** Você pode fazer testes de Ocultismo para identificar criatura a partir de informações como uma imagem, rastros, indícios de sua presença ou outras pistas que o mestre considere suficientes. Se passar, você descobre as características da criatura (conforme descrito na perícia), mas não sua identidade ou tipo específico. Além disso, quando passa em um teste de Ocultismo para identificar criatura, você recebe também +2 em todos os testes contra a criatura até o fim da missão.

## FOTÓGRAFO

Você é um artista visual que usa câmeras para capturar momentos e transmitir histórias através de imagens estáticas. Costumeiramente movido pela paixão de observar o mundo ao seu redor, buscando ângulos únicos e perspectivas singulares para documentar a vida e a sociedade, você não fazia ideia de que encontraria elementos paranormais através de sua lente.

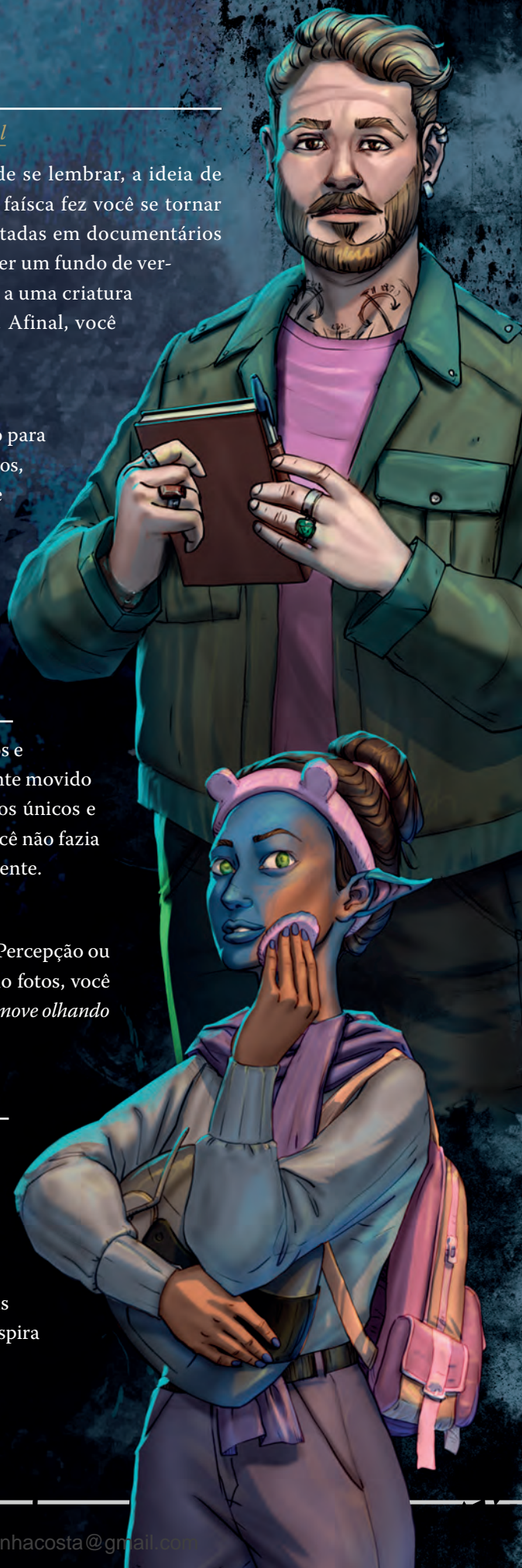
**Perícias treinadas.** Artes e Percepção.

**Através da Lente.** Quando faz um teste de Investigação ou de Percepção ou para adquirir pistas olhando através de uma câmera ou analisando fotos, você pode gastar 2 PE para receber +5 nesse teste *(um personagem que se move olhando através de uma lente anda à metade de seu deslocamento).*

## INVENTOR PARANORMAL

**Bruno Sargi | *C.R.I.S.***

A curiosidade e a criatividade fizeram de você uma pessoa que busca constantemente desafiar limites e criar soluções inovadoras, sendo mais de uma vez intitulado como um "cientista louco". Você teve contato com o paranormal por meio de seus experimentos ou foi procurado pela Ordem porque suas pesquisas chamaram atenção demais. De qualquer forma, o Outro Lado inspira você a utilizar o desconhecido em suas invenções.

**Perícias treinadas.** Profissão (engenheiro) e Vontade.

**Invenção Paranormal.** Escolha um ritual de 1º círculo. Você possui um invento paranormal, um item de categoria 0 que ocupa 1 espaço e que permite que você execute o efeito do ritual escolhido. Para ativar o invento, você gasta uma ação padrão (ou a ação necessária para lançar o ritual, o que for maior) e faz um teste de Profissão (engenheiro) com DT 15 +5 para cada ativação na mesma missão. Se passar, o item faz o equivalente a conjurar o ritual em sua forma básica sem pagar seu custo em PE. Se falhar, ele enguiça. Você pode gastar uma ação de interlúdio para fazer a manutenção do seu invento; fazer isso o conserta e redefine sua DT de ativação para 15. Você pode trocar o ritual contido em seu invento no início de cada missão.

## Jovem Místico

**Ramon "PlayRay" e João "Portill"** | *A Passagem*

Você possui uma profunda conexão com sua espiritualidade, suas crenças ou o próprio universo. Essa conexão faz com que você veja o mundo e viva sua vida de forma diferente e peculiar, características que o tornaram mais suscetível a um encontro com o paranormal.

**Perícias treinadas.** Ocultismo e Religião.

**A Culpa é das Estrelas.** Escolha um número da sorte entre 1 e 6. No início de cada cena, você pode gastar 1 PE e rolar 1d6. Se o resultado for seu número da sorte, você recebe +2 em testes de perícia até o fim da cena. Caso contrário, na próxima vez que usar esta habilidade, escolha mais um número como número da sorte. Quando rolar um de seus números da sorte, a quantidade de números volta a 1.

## Legista do Turno da Noite

**Ivo "Eddu" e Ana Beatriz "Bix"** | *Arquivos Confidenciais*

Em um trabalho como o seu, é de se esperar que você já tenha visto muita coisa. No entanto, quando o sol se põe, seus colegas vão embora e a luz artificial deixa cantos sombrios do necrotério, talvez você veja mais do que gostaria. Os sons que poderiam ter sido fruto de sua imaginação se revelaram mais do que um truque da sua própria mente, fazendo você descobrir que nem sempre a morte é o fim de tudo.

**Perícias treinadas.** Ciências e Medicina.

**Luto Habitual.** Você sofre apenas a metade do dano mental por presenciar uma cena que, a critério do mestre, esteja relacionada à rotina de um legista (como presenciar uma morte, ver um cadáver ou encontrar órgãos humanos). Além disso, quando faz um teste de Medicina para primeiros socorros ou necropsia, você pode gastar 2 PE para receber +5 nesse teste.

## TABELA 1.1: NOVAS ORIGENS

| Origem | Perícias treinadas | Poder |
|---|---|---|
| Amigo dos Animais | Adestramento e Percepção | Companheiro Animal |
| Astronauta | Ciências e Fortitude | Acostumado ao Extremo |
| Chef do Outro Lado | Ocultismo e Profissão (cozinheiro) | Fome do Outro Lado |
| Colegial | Atualidades e Tecnologia | Poder da Amizade |
| Cosplayer | Artes e Vontade | Não é fantasia, é cosplay! |
| Diplomata | Atualidades e Diplomacia | Conexões |
| Explorador | Fortitude e Sobrevivência | Manual do Sobrevivente |
| Experimento | Atletismo e Fortitude | Mutação |
| Fanático por Criaturas | Investigação e Ocultismo | Conhecimento Oculto |
| Fotógrafo | Artes e Percepção | Através da Lente |
| Inventor Paranormal | Profissão (engenheiro) e Vontade | Invenção Paranormal |
| Jovem Místico | Ocultismo e Religião | A Culpa é das Estrelas |
| Legista do Turno da Noite | Ciências e Medicina | Luto Habitual |
| Mateiro | Percepção e Sobrevivência | Mapa Celeste |
| Mergulhador | Atletismo e Fortitude | Fôlego de Nadador |
| Motorista | Pilotagem e Reflexos | Mãos no Volante |
| Nerd Entusiasta | Ciências e Tecnologia | O Inteligentão |
| Profetizado | Vontade e mais uma | Luta ou Fuga |
| Psicólogo | Intuição e Profissão (psicólogo) | Terapia |
| Repórter Investigativo | Atualidades e Investigação | Encontrar a Verdade |

## MATEIRO

Você conhece áreas rurais e selvagens. Você pode ser um guia florestal, um biólogo de campo ou simplesmente um entusiasta da vida selvagem. Qualquer que seja sua relação com a natureza, ela foi sua porta para o contato com o Outro Lado.

**Perícias treinadas.** Percepção e Sobrevivência.

**Mapa Celeste.** Desde que possa ver o céu, você sempre sabe as direções dos pontos cardeais e consegue chegar sem se perder em qualquer lugar que já tenha visitado ao menos uma vez. Quando faz um teste de Sobrevivência, você pode gastar 2 PE para rolar o teste novamente e escolher o melhor entre os dois resultados. Além disso, em cenas de interlúdio, você considera condições de sono precárias como normais.

## MERGULHADOR

Seja por profissão ou por hobby, você é um aventureiro subaquático que explora os mistérios e maravilhas do mundo submerso. Trajando seu equipamento de mergulho, você consegue se aventurar a grandes profundidades para descobrir um mundo totalmente diferente daquele que conhecemos na superfície. Infelizmente, no dia em que você olhou para o abismo, ele encarou você de volta.

**Perícias treinadas.** Atletismo e Fortitude.

**Fôlego de Nadador.** Você recebe +5 PV e pode prender a respiração por um número de rodadas igual ao dobro do seu Vigor. Além disso, quando passa em um teste de Atletismo para natação, você avança seu deslocamento normal (em vez da metade).

## MOTORISTA

Você é um caminhoneiro, motorista de aplicativo, motoboy, piloto de corrida, motorista de ambulância ou qualquer outro tipo de condutor profissional. Você levava a vida transportando cargas ou passageiros, até o dia em que suas viagens cruzaram o caminho do Outro Lado.

**Perícias treinadas.** Pilotagem e Reflexos.

**Mãos no Volante.** Você não sofre penalidades em testes de ataque por estar em um veículo em movimento e, sempre que estiver pilotando e tiver que fazer um teste de Pilotagem ou resistência, pode gastar 2 PE para receber +5 nesse teste.

## NERD ENTUSIASTA

**Daniel Dill e Lukas Castanho**
*Remate Paranormal*

Você dedicou muito do seu tempo aprendendo sobre videogames, RPGs de mesa, ficção científica ou qualquer outro assunto considerado "nerd". Sua obsessão em pesquisar fundo seus assuntos de interesse e sua capacidade em lidar com os mais variados temas chamou a atenção de organizações paranormais.

**Perícias treinadas.** Ciências e Tecnologia.

**O Inteligentão.** O bônus que você recebe ao utilizar a ação de interlúdio ler aumenta em +1 dado (de +1d6 para +2d6).

## PSICÓLOGO

**Luiz Giovane e Matheus Santana**
*Missões Ordem*

Você se especializou no estudo e tratamento das questões mentais do ser humano. Em sua prática profissional, você teve contato com o paranormal e descobriu que algumas aflições mentais possuem origens sombrias e perigosas. Agora, você emprega seus conhecimentos para enfrentar o Outro Lado.

**Perícias treinadas.** Intuição e Profissão (psicólogo).

**Terapia.** Você pode usar Profissão (psicólogo) como Diplomacia. Além disso, uma vez por rodada, quando você ou um aliado em alcance curto falha em um teste de resistência contra um efeito que causa dano mental, você pode gastar 2 PE para fazer um teste de Profissão (psicólogo) e usar o resultado desse teste no lugar do teste de resistência falho.

## PROFETIZADO

Como qualquer pessoa, você vai morrer. Entretanto, diferente delas, você sabe como isso vai acontecer. De algum jeito, seja por pesadelos, pensamentos intrusivos ou até visões inesperadas, você tem uma premonição clara — ou misteriosa e enigmática — de como serão seus últimos momentos de vida. O mestre pode determinar essa "cena de morte" em segredo e revelar apenas os detalhes que você já premuniu ou ambos podem determinar as condições para esse inevitável falecimento. A cena pode ser bem detalhada ou conter apenas alguns sinais. Por exemplo: "você se vê pendurado em um gancho de carne, sangrando até desfalecer, no subsolo de um açougue" ou "a única coisa de que se lembra é da visão de um gancho". Será que você é capaz de mudar seu próprio destino?

**Perícias treinadas.** Vontade e mais uma à sua escolha, relacionada a sua premonição.

**Luta ou Fuga.** Conhecer os sinais de sua morte o deixa mais confiante, principalmente quando eles não estão presentes. Você recebe +2 em Vontade. Quando surge uma referência a sua premonição (um objeto semelhante a um gancho, por exemplo, para alguém cuja morte está ligada a morrer em um gancho de carne), uma onda de adrenalina toma seu corpo e seus instintos de luta ou fuga se intensificam. Além do bônus em Vontade, você recebe +2 PE temporários que duram até o fim da cena.

## REPÓRTER INVESTIGATIVO

Você está sempre em busca de histórias significativas, investigando eventos, entrevistando fontes e analisando dados para descobrir a verdade por trás dos acontecimentos. Profissionais do seu ramo costumam ser curiosos, persistentes e, em muitos casos, éticos em sua busca pela verdade. Por outro lado, essa profissão leva pessoas ao encontro do indescritível, e com você não foi diferente.

**Perícias treinadas.** Atualidades e Investigação.

**Encontrar a Verdade.** Você pode usar Investigação no lugar de Diplomacia ao fazer testes para persuadir e mudar atitude e, quando faz um teste de Investigação, pode gastar 2 PE para receber +5 nesse teste.

# NOVAS OPÇÕES PARA CLASSES

O livro básico **Ordem Paranormal RPG** apresenta três classes — combatente, especialista e ocultista — com diversas opções de poderes e trilhas para cada uma. *Sobrevivendo ao Horror* expande essas opções, com novos poderes e trilhas para cada classe, além de uma discussão sobre o papel de cada uma em histórias voltadas à sobrevivência.

## O COMBATENTE SOBREVIVENTE

Mais do que apenas pessoas violentas ou truculentas, combatentes são a primeira linha de defesa da humanidade contra o Outro Lado e suas criaturas. São tanto espada quanto escudo dos grupos de agentes, atacando os inimigos ao mesmo tempo em que protegem seus colegas mais frágeis, como especialistas e ocultistas. Além desse papel, também podem possuir o conhecimento e as ferramentas para conduzir investigações em campo — seu treinamento muitas vezes inclui o estudo de táticas e estratégias que podem ser empregadas em diversos aspectos de uma missão, de gerenciar recursos a organizar os esforços da equipe, sobretudo em momentos de tensão ou perigo.

Em histórias de sobrevivência, combatentes podem parecer fora de lugar. Afinal, qual a utilidade de um especialista em combate quando os inimigos dificilmente podem ser derrotados pela força bruta? A verdade é que há outras ameaças além das criaturas paranormais, como cultistas ou mesmo forças policiais que podem confundir os personagens com criminosos, com as quais os combatentes podem lidar. E, mesmo contra monstros, combatentes são os únicos que podem ter alguma chance de sobreviver por algum tempo… Talvez não o suficiente para derrotá-las, mas pelo menos para dar uma chance de seus colegas escaparem.

### NOVOS PODERES DE COMBATENTE

- ***Apego Angustiado.*** Não importa o quão profundos sejam seus ferimentos, você escolhe a agonia enlouquecedora da dor a perder a consciência diante da própria morte. Você não fica inconsciente por estar morrendo, mas sempre que terminar uma rodada nesta condição e consciente, perde 2 pontos de Sanidade.
- ***Caminho para Forca.*** Se for para alguém do seu grupo ser pego, que seja você. Quando usa a ação sacrifício em uma cena de perseguição (p. 90), você pode gastar 1 PE para fornecer +⓴ extra (para um total de +2⓴) nos testes dos outros personagens e, quando usa a ação chamar atenção em uma cena de furtividade (p. 92), você pode gastar 1 PE para diminuir a visibilidade de todos os seus aliados próximos em –2 (em vez de –1).
- ***Ciente das Cicatrizes.*** Acostumado a manusear armas, você aprendeu também a identificar as marcas que elas deixam. Quando faz um teste para encontrar uma pista relacionada a armas ou ferimentos (como um teste para necropsia ou para identificar uma arma amaldiçoada), você pode usar Luta ou Pontaria no lugar da perícia original. *Pré-requisito:* treinado em Luta ou Pontaria.
- ***Correria Desesperada.*** Você já esteve diante de coisas que não podem ser derrotadas e aprendeu da forma mais trágica que às vezes fugir é a única chance de vitória. Você recebe +3m em seu deslocamento e +⓴ em testes de perícia para fugir em uma perseguição (veja p. 90).
- ***Engolir o Choro.*** Mesmo ferido, você não vai emitir um pio até que a ameaça se afaste. Você não sofre penalidades por condições em testes de perícia para fugir e em testes de Furtividade.
- ***Instinto de Fuga.*** Sabendo que nem toda batalha pode ser vencida, você desenvolveu um sexto sentido para prever quando é hora de fugir. Quando uma cena de perseguição (ou semelhante) tem início, você recebe +2 em todos os testes de perícia que fizer durante a cena. *Pré-requisito:* treinado em Intuição.
- ***Mochileiro.*** Você já precisou pegar a estrada para escapar de perseguidores o suficiente para saber como carregar tudo que precisa. Seu limite de carga aumenta em 5 espaços e você pode se beneficiar de uma vestimenta adicional. *Pré-requisito:* Vig 2.

- ***Paranoia Defensiva.*** Você sabe que eles estão lá fora, e fará tudo ao seu alcance para mantê-los assim. Uma vez por cena, você pode gastar uma rodada e 3 PE. Se fizer isso, você e cada aliado presente escolhe entre receber +5 na Defesa contra o próximo ataque que sofrer na cena ou receber um bônus de +5 em um único teste de perícia feito até o fim da cena.
- ***Sacrificar os Joelhos.*** Diante de algo que não pode ser vencido, você abre mão da autopreservação para superar seus limites de fuga. Uma vez por cena de perseguição (p. 90), quando faz a ação esforço extra, você pode gastar 2 PE para passar automaticamente no teste de perícia. *Pré-requisito:* treinado em Atletismo.
- ***Sem Tempo, Irmão.*** Você sabe que pistas são importantes, mas com o paranormal podendo surgir a qualquer momento, cada segundo conta. Uma vez por cena de investigação, quando usa a ação facilitar investigação (*OPRPG*, p. 80), você pode prestar ajuda de forma apressada e descuidada. Você passa automaticamente no teste para auxiliar seus aliados, mas faz uma rolagem adicional na tabela de eventos de investigação (p. 82).
- ***Valentão.*** Em algum momento, a vida lhe ensinou que a brutalidade pode ser amedrontadora, e agora esse é seu principal idioma. Você pode usar Força no lugar de Presença para Intimidação. Além disso, uma vez por cena, pode gastar 1 PE para fazer um teste de Intimidação para assustar como uma ação livre.

**FELIX FONTANA**
Diretor do Setor de Crimes Inabituais

# NOVAS TRILHAS DE COMBATENTE

## AGENTE SECRETO

Às vezes, um governo precisa lidar com um problema de forma discreta — por precisar operar fora de sua jurisdição, para não assustar a população ou por vários outros motivos. Quando esse é o caso, usam-se agentes secretos, indivíduos treinados para trabalhar sozinhos ou em pequenos grupos, que contam apenas com suas próprias habilidades, determinação e sorrisos carismáticos. Você se tornou um desses agentes e, por suas capacidades, foi escolhido para a missão mais confidencial de todas — trabalhar com a Ordo Realitas para proteger a humanidade contra o Outro Lado.

**NEX 10% - Carteirada.** Escolha uma perícia entre Diplomacia ou Enganação. Você recebe treinamento na perícia escolhida ou, se já for treinado, recebe +2 nela. Como parte do esforço conjunto da sua agência e da Ordem, no início de cada missão você recebe documentos que lhe fornecem privilégios jurídicos especiais. Esses documentos podem incluir a sua identidade verdadeira ou não, e podem ser individuais ou incluir os demais membros da sua equipe (conforme apropriado à missão). Os benefícios específicos desses documentos ficam a critério do mestre, mas em geral incluem acesso a locais restritos ou proibidos, permissão para portar armas de fogo e autoridade para assumir a jurisdição de investigações da polícia. Pessoas comuns não conseguem perceber que seus documentos são falsos, mas membros de agências de segurança ou indivíduos veteranos em Crime podem desconfiar de sua veracidade. Os documentos contam como itens operacionais que não ocupam espaço — mas cuidado para não perdê-los em locais onde novos não podem ser fornecidos!

**NEX 40% - O Sorriso.** Em seu trabalho como agente, você aprendeu que se manter contido com um sorriso "sincero" e palavras gentis são ferramentas muito eficientes em uma investigação. Você recebe +2 em Diplomacia e Enganação e, quando falha em um teste de uma dessas perícias, pode gastar 2 PE para repetir a rolagem (apenas uma vez por teste), mas deve aceitar o novo resultado, mesmo que seja pior que o primeiro. Por fim, uma vez por cena, você pode fazer um teste de Diplomacia para acalmar a si mesmo.

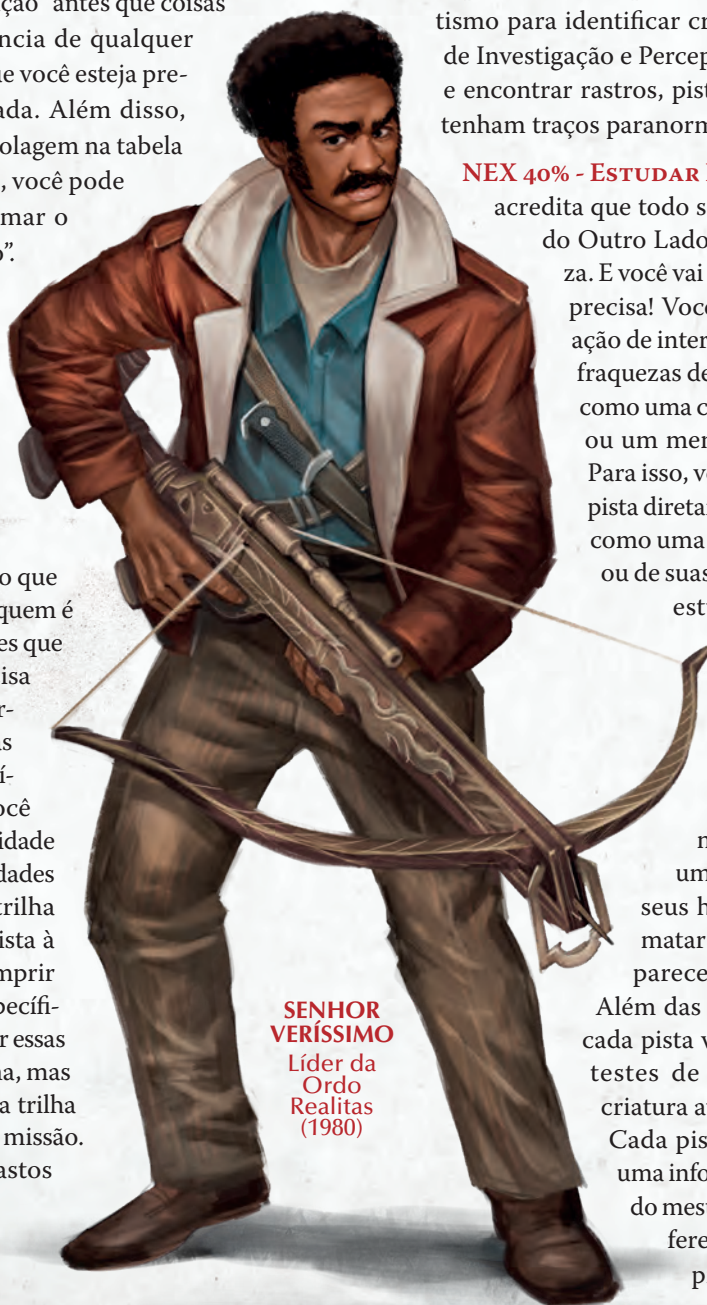
**NEX 65% - Método Investigativo.** Acostumado a vasculhar locais em segredo, você aprendeu a ser rápido ou "controlar a situação" antes que coisas ruins aconteçam. A urgência de qualquer cena de investigação em que você esteja presente aumenta em 1 rodada. Além disso, quando o mestre faz uma rolagem na tabela de eventos de investigação, você pode gastar 2 PE para transformar o resultado em "sem evento". Você pode usar este efeito mais de uma vez na mesma cena, mas a cada uso adicional seu custo aumenta em +2 PE.

**NEX 99% - Multifacetado.** Viver sob vários disfarces tem sido útil, mas você faz isso há tanto tempo que talvez nem se lembre mais quem é de verdade. Essas habilidades que surgem quando você precisa foram aprendidas em disfarces anteriores, ou são apenas sua mente buscando uma saída? Uma vez por cena, você pode gastar 5 pontos de Sanidade para receber todas as habilidades de até NEX 65% de uma trilha de combatente ou especialista à sua escolha (você deve cumprir quaisquer pré-requisitos específicos da trilha). Você pode usar essas habilidades até o fim da cena, mas não pode escolher a mesma trilha mais de uma vez na mesma missão. Os pontos de Sanidade gastos para ativar essa habilidade só podem ser recuperados ao fim da missão.

## CAÇADOR

Em um mundo cheio de predadores sobrenaturais, você decidiu não ser mais uma presa. Valendo-se de relatos de segunda mão, notícias de jornais e relatórios de incidentes inexplicáveis, você reúne informações sobre como caçar as coisas que espreitam na escuridão.

**NEX 10% - Rastrear o Paranormal.** Você estudou criaturas paranormais o suficiente para saber como identificar seus sinais e seguir seus rastros. Você recebe treinamento em Sobrevivência ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, pode usar essa perícia no lugar de Ocultismo para identificar criaturas e no lugar de Investigação e Percepção para perceber e encontrar rastros, pistas e criaturas que tenham traços paranormais.

**NEX 40% - Estudar Fraquezas.** Você acredita que todo ser, mesmo aqueles do Outro Lado, tem uma fraqueza. E você vai encontrá-la… você precisa! Você pode gastar uma ação de interlúdio estudando as fraquezas de um ser específico, como uma criatura paranormal ou um membro de um culto. Para isso, você precisa de uma pista diretamente ligada ao ser, como uma parte do seu corpo ou de suas vestes. Ao fim dos estudos, você recebe uma informação útil sobre o ser. Isso pode ser uma característica relevante ("a criatura é do elemento Sangue") ou uma informação sobre seus hábitos ("apesar de matar qualquer coisa, ela parece preferir idosos"). Além das informações, para cada pista você recebe +1 em testes de perícia contra a criatura até o fim da missão. Cada pista fornece apenas uma informação e, a critério do mestre, informações diferentes podem exigir pistas específicas.

**SENHOR VERÍSSIMO**
Líder da Ordo Realitas (1980)

**NEX 65% - Atacar das Sombras.** Você aprende a usar as sombras contra o Paranormal. Você não sofre a penalidade de –20 em testes de Furtividade por se mover ao seu deslocamento normal e, se estiver usando uma arma que não faça barulho (como uma faca ou um arco), a penalidade que você sofre em Furtividade por atacar na mesma rodada é reduzida para –20. Além disso, sua visibilidade inicial em cenas de furtividade (veja p. 92) é sempre 1 ponto abaixo da inicial (podendo ser negativa).

**NEX 99% - Estudar a Presa.** Você sabe que eles são mais fortes e que para derrotá-los precisará revelar todos os seus segredos. Quando usa Estudar Fraquezas contra uma criatura paranormal ou um cultista, você pode transformar o tipo desse ser em sua "presa". Contra seres desse tipo, você recebe +20 em testes de perícia, +1 na margem de ameaça e no multiplicador de crítico e resistência a dano 5. Você só pode ter um tipo de ser como presa ao mesmo tempo.

## MONSTRUOSO

Muito se fala sobre os ocultistas escolherem o caminho de tornarem sua mente uma porta para o paranormal, na tentativa de usá-lo contra ele mesmo, mas de vez em quando, um combatente é corajoso ou insano o bastante para fazer o mesmo com seu corpo. Você propositalmente desfigura e altera seu corpo para que as Entidades o invadam com maior intensidade; contudo, para sua infelicidade, os métodos para isso costumam ser brutais. Combatentes dessa trilha que chegam aos níveis mais altos de exposição inevitavelmente perdem o controle e se tornam inimigos da Ordem.

**RAZIEL**
Vampiro de Sangue

**Especial:** esta trilha usa a "Progressão de NEX" apresentada na regra opcional Nível de Experiência e Nível de Exposição (p. 98), mesmo que esta regra em si não esteja sendo usada. O personagem recebe todas as alterações apropriadas ao seu NEX descritas na progressão e, se a regra de Nível de Experiência estiver em uso, recebe o dobro de NEX sempre que se expõe ao paranormal.

**NEX 10% - Ser Amaldiçoado.** Em suas veias corre uma maldição paranormal que aos poucos o está transformando em um monstro. Você se torna treinado em Ocultismo (se já for treinado, em vez disso recebe +2 nessa perícia). Escolha um elemento paranormal entre Sangue, Morte, Conhecimento ou Energia. Uma vez por dia, você precisa executar uma etapa ritualística desse elemento (por exemplo, beber sangue humano para Sangue, inalar cinzas de mortos para Morte, tatuar palavras que causam medo para Conhecimento ou receber choques de cabos elétricos para Energia). Se fizer isso, até o fim do dia você recebe os efeitos descritos a seguir, conforme o elemento escolhido. Caso contrário, você sofre de fome e sede nesse dia (*OPRPG*, p. 292). Por fim, se adquirir afinidade com um elemento, deverá escolher aquele selecionado para esta habilidade.

SANGUE Suas presas ficam protuberantes e seus olhos se tornam vermelhos. Você recebe resistência a balístico e Sangue 5 e faro e, quando faz um contra-ataque bem-sucedido, soma seu Vigor na rolagem de dano, mas sofre –20 em Ciências e Intuição.

- MORTE Você fica pálido e seu metabolismo se torna bem mais lento. Você recebe resistência a perfuração e Morte 5 e imunidade a fadiga e soma sua Força em seu total de pontos de vida, mas sofre –⓴ em Diplomacia e Enganação.
- CONHECIMENTO Seus olhos são banhados em um dourado sobrenatural. Você recebe resistência a balístico e Conhecimento 5 e visão no escuro e soma seu Intelecto na Defesa, mas sofre –⓴ em Atletismo e Acrobacia.
- ENERGIA Sua pele ganha cicatrizes de queimaduras elétricas com múltiplas cores. Você recebe resistência a corte, eletricidade, fogo e Energia 5 e soma sua Agilidade na RD recebida por um bloqueio bem-sucedido, mas sofre –⓴ em Investigação e Percepção.

**NEX 40% - Ser Macabro.** Conforme sua humanidade é substituída pela Entidade, as mudanças em seu corpo e mente se intensificam. A resistência a dano que você recebe por executar a etapa ritualística de seu elemento aumenta para 10, enquanto a penalidade em perícias aumenta para –2⓴. Por fim, quando executa sua etapa ritualística, você recebe os efeitos adicionais incluídos na descrição de seu elemento, a seguir.

- SANGUE Você veste poucas roupas, expondo o máximo de sua pele sensível ao ambiente que puder. Seu corpo já está repleto de cicatrizes e feridas, muitas causadas por você mesmo para saborear a dor. Devorar qualquer coisa que não seja carne ou sangue não é capaz de conter sua fome. Você pode usar Força para calcular seus pontos de esforço (em vez de Presença). Além disso, pode gastar uma ação de movimento e 1 ou mais PE (limitado por sua Força) para recuperar 1d8 PV por PE gasto.
- MORTE Roupas modernas e complexas não parecem fazer sentido pra você. Seus trajes são anacrônicos e simples, às vezes adornado de cristais, esqueletos de pequenas criaturas pendurados, pedras, raízes e plantas mortas. Você recebe +⓴ em Intimidação e pode usar Vigor para calcular seus pontos de esforço (em vez de Presença). Além disso, morre se iniciar quatro turnos morrendo na mesma cena (e não apenas três) e não precisa mais comer ou beber para viver, mas ainda sofre da fome paranormal causada por essa trilha.
- CONHECIMENTO Você está sempre vestindo joias de ouro puro ou roupas com ouro em suas linhas. Seu corpo está quase inteiramente coberto de palavras que evocam medo, como famosas últimas frases ou pedidos de socorro. Você já sabe que é superior a todos eles. Seu Intelecto aumenta em +1. Além disso, você pode usar Intelecto como atributo-chave para Enganação e para calcular seus pontos de esforço (em vez de Presença).
- ENERGIA Você está sempre vestindo roupas complexas e modernas, com luzes brilhantes e dispositivos conectados a baterias e à sua pele para receber pequenos choques estimulantes. Você pode usar Agilidade como

**AETERNUS**
Guardião de Morte

atributo-chave para calcular seus pontos de esforço (em vez de Presença). Além disso, quando acerta um ataque corpo a corpo, pode gastar 1 ou mais PE (limitado por sua Agilidade). Se fizer isso, seu ataque causa +1d6 pontos de dano de Energia para cada 1 PE gasto.

**NEX 65% - Ser Assustador.** Como um parasita, você sente a Entidade andar por todo o seu corpo, fazendo de você uma morada. A resistência a dano que você recebe por executar a etapa ritualística de seu elemento aumenta para 15, mas sua Presença é reduzida permanentemente em 1. Por fim, quando executa sua etapa ritualística, você recebe os seguintes efeitos adicionais associados ao seu elemento.

- **SANGUE** Você dilacerou seus próprios órgãos sensitivos, como olhos, nariz e orelhas, para que possa sentir com total intensidade o sabor e a dor da sua existência. Arames farpados e lâminas enroladas em seu corpo permitem que você não pare de sentir. A esse ponto, a palavra "não" já parece ser um conceito inútil para suas decisões: você está disposto a aceitar tudo, provar de tudo, sofrer tudo. Você tem 50% de chance de ignorar o dano adicional de um acerto crítico ou ataque furtivo. Além disso, recebe uma arma natural de mordida (dano 1d8, crítico x2, perfuração). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, você pode gastar 1 PE para fazer um ataque corpo a corpo extra com a mordida.

- **MORTE** O Lodo preto da Morte faz parte do seu consumo diário, ele se espalha pelo seu organismo apodrecendo seu sistema, mantendo-o vivo através da morte. Não é incomum você ser considerado um "acumulador de lixo: é difícil diferenciar um animal vivo de um galho morto, pois perante a Morte todas as coisas são iguais. No início de cada turno em que estiver morrendo, você pode fazer um teste de Vigor (DT 15). Se passar, encerra a condição morrendo e acorda com 1 PV. Além disso, sempre que faz um acerto crítico em combate ou reduz um inimigo a 0 PV, você recupera 2 PE.

- **CONHECIMENTO** Você injeta e ingere ouro líquido esporadicamente e não há mais espaço para tatuagens. Ler, reler e escrever novos registros faz parte da sua rotina extremamente organizada e metódica. Você pode deixar de ser treinado em uma de suas perícias para receber um número de dados de bônus igual ao seu Intelecto. Até o fim da cena, sempre que fizer um teste, você pode gastar um desses dados de bônus para receber +d20 nesse teste. Você recupera todas as perícias treinadas perdidas dessa forma ao final de seu próximo interlúdio.

- **ENERGIA** A intensidade dos choques aumenta, além de ter conectado em suas veias pequenos tubos para gotejamento de ácido. Respirar através de uma máscara de gás para inalar alucinógenos a todo momento deixa tudo mais divertido, colorido e caótico. Sua resistência a dano passa a se aplicar também a dano químico. Além disso, você pode extrair energia de fontes elétricas; para isso, deve gastar uma ação de movimento e tocar uma fonte de eletricidade. Você recupera

**NAMKUZU**
Ascendido de Conhecimento

uma quantidade de PE conforme o tipo de fonte: 1d4 PE para um dispositivo portátil, como um tablet ou celular, 2d4 PE para um dispositivo grande, como uma moto ou um carro elétrico, e 4d4 para uma fonte do tamanho de uma casa. Usar este efeito descarrega completamente a fonte e sobrecarrega seus circuitos, que se tornam incapazes de transmitir energia.

**NEX 99% - Ser Aterrorizante.** Você foi transformado no habitat perfeito para a entidade que reside no interior de seu corpo e mente. Os efeitos por executar sua etapa ritualística se tornam permanentes (mas você ainda precisa executá-la para evitar sentir fome e sede) e você passa a ser considerado uma criatura paranormal para efeitos de habilidades e itens. Além disso, a resistência a dano que você recebe por essa trilha aumenta para 20 e você recebe os seguintes efeitos adicionais associados ao seu elemento.

- **SANGUE** Você se move como uma criatura bestial; não existe sensibilidade ou empatia. Apenas o instinto e a necessidade de consumir mais. Se o resultado é devorar, essa é a decisão correta. Pensamentos são esporádicos e raros, como pequenos sustos de humanidade que são engolidos pelo fluxo que banha o Outro Lado. Seu Intelecto diminui em –1 e sua Força aumenta em +1. Sempre que causa dano com sua mordida em um ser, você recupera 5 PV (esse ganho também é multiplicado em um acerto crítico). Além disso, você aprende o ritual *Forma Monstruosa*. Entretanto, seu desejo de assumir essa forma pode sobrepujar sua própria vontade; sempre que sofre dano, você deve fazer um teste de Vontade (DT 10 + o dano sofrido). Se falhar e não estiver sob efeito de *Forma Monstruosa*, sua próxima ação padrão deve ser conjurar esse ritual (se não puder, você perde a ação).

- **MORTE** Você está morto, mas ainda é forçado a existir. Sua aparência é a de um cadáver apodrecido, todos os seus órgãos foram consumidos pela Morte e, por dedicar sua existência inteira à entidade, você se tornou imortal. Preso na eternidade de cada segundo, você ainda é arrastado pela Realidade pela percepção alheia, pois mesmo que sua mente tenha se tornado o próprio tempo, todas as coisas precisam de um fim. Sua Presença diminui em –1 e seu Vigor aumenta em +1. Você recebe imunidade a dano de Morte e se torna imortal (se morrer, você volta à vida no dia seguinte, sendo "restaurado" pelo Lodo). Entretanto, se for reduzido a 0 PV por dano de fogo ou Energia, seu Lodo é destruído e você não retorna à vida. Por fim, você aprende o ritual *Fim Inevitável*.

**#_MAELSTR0M***
Transfigurado de Caos

**CONHECIMENTO** Sua boca desapareceu após você costurá-la com fios dourados, pois ninguém é digno do seu ensinamento. Seus olhos aumentaram e ficaram mais profundos, com escleras negras. Todos os seus membros se alongaram e ficaram mais finos. Suas tatuagens e textos se converteram em sigilos do Outro Lado. A verdade que você deve esquecer está atrás de uma porta dourada, e você consegue enxergá-la, mas sabe que ao abri-la, irá perder tudo. Sua Força diminui em –1 e seu Intelecto aumenta em +1. Além disso, você recebe Percepção às Cegas e aprende um ritual de Conhecimento de 4º círculo a sua escolha. Entretanto, sempre que conjura esse ritual, você perde a memória de tudo que vivenciou desde o início da cena.

**ENERGIA** Tudo faz parte de você e você é tudo. Você se tornou uma metamorfose ambulante, assumindo uma forma plasmática que não pode ser descrita nem como líquida, sólida ou gasosa. Seu corpo flutua alguns centímetros acima do chão e não é mais possível segurar objetos, afinal tudo que você toca também se torna parte de você enquanto está em contato. Seus traços físicos mudam constantemente e você não pode ser mais descrito com apenas uma aparência definitiva. Decisões lógicas não fazem mais parte da sua vida, o Caos é inevitável. Sua Força diminui em –1 e sua Agilidade aumenta em +1. Você pode pairar a 1,5m do chão com deslocamento 12m (o que permite que ignore terreno difícil e o torna imune a dano por queda), pode passar por qualquer espaço por onde uma criatura Minúscula poderia passar e se torna imune a condições de paralisia de origem física (como ser agarrado ou enredado). Por fim, você aprende o ritual *Deflagração de Energia*. Entretanto, você não pode mais se beneficiar de itens vestidos e, por não ter corpo físico, só consegue manipular objetos com sua mente; você pode manipular um objeto dessa forma por vez, e apenas objetos que poderia manipular com suas duas mãos.

## MONSTRUOSA TRANSFORMAÇÃO

Apesar dos alertas e resultados anteriores desastrosos, a tentação de usar o paranormal contra si mesmo é muito grande. Alguns agentes, movidos por orgulho, ingenuidade ou desespero, acabam seguindo esse caminho, acreditando que com eles "será diferente", e que eles serão aqueles que conseguirão fitar as Entidades e usar seu poder para o bem.

Eles sempre estão errados.

A trilha monstruoso representa uma busca por poder contra o Outro Lado que fatalmente se volta contra o personagem, e cobra o maior dos preços: a perda gradual da humanidade. Quando o personagem atinge NEX 75%, se torna permanentemente perturbado. Suas ações já não são mais aceitas pela Ordem, que vai banir e potencialmente caçar o ex-agente. Um personagem nessa situação ainda pode auxiliar seus antigos colegas, mas perde todo o suporte da Ordem, incluindo acesso a equipamentos (considere que ele começa cada missão com equipamento equivalente a uma patente um nível inferior à sua, conseguido por conta própria).

Quando o personagem atinge NEX 99%, entretanto, sua situação se torna ainda mais severa: sua mente e seu corpo estão no limiar de serem completamente consumidos pelo Outro Lado. Nesse ponto, sua Sanidade é reduzida a 1. Por fim, sempre que ficar enlouquecendo, em vez de sofrer um efeito de insanidade (veja *OPRPG*, p.111), o personagem fica confuso (a condição se encerra normalmente ou quando o personagem não está mais enlouquecendo). Se um personagem Monstruoso enlouquecer com 99% de NEX, se torna permanentemente uma criatura do Outro Lado.

Se estiver usando a regra opcional Jogando sem Sanidade (p. 104), em vez disso considere que o personagem está sempre perturbado e fica enlouquecendo (e confuso) sempre que perde 1 ponto de determinação por qualquer efeito (exceto por pagar custos de habilidades e itens).

Transitando entre a força do combatente e os poderes do ocultista, o especialista é um agente versátil, capaz de desempenhar diferentes papeis em uma equipe. Considerando a variedade de ambientes e circunstâncias nas quais uma investigação pode ocorrer, o especialista possui a capacidade de adaptação necessária para resolver problemas, de desafios técnicos e científicos até interações sociais complexas.

Em histórias de sobrevivência, nas quais enfrentar os inimigos de frente raramente é uma opção viável, especialistas são extremamente úteis para lidar com as ameaças de forma indireta, seja passando escondido por elas, seja enganando-as. Isso, pelo menos, até o especialista descobrir as fraquezas do inimigo — o que ele também é perito em fazer.

## NOVOS PODERES DE ESPECIALISTA

- *Acolher o Terror.* Você já sofreu tanto medo que às vezes aceitar o terror é como voltar para casa. Você pode se entregar para o medo (veja p. 88) uma vez por sessão de jogo adicional.
- *Contatos Oportunos.* Ao longo de sua vida, você fez amizades úteis com pessoas de vários tipos em muitos lugares. Você pode usar uma ação de interlúdio para acionar seus contatos locais. Você recebe um aliado de um tipo à sua escolha (veja *OPRPG*, p. 170), que lhe acompanha até o fim da missão ou até ser dispensado. Você só pode ter um desses aliados por vez, e o mestre tem a palavra final sobre a disponibilidade de cada aliado. *Pré-requisito:* treinado em Crime.
- *Disfarce Sutil.* Você sabe como se disfarçar rapidamente, usando pequenos detalhes para alterar sua aparência. Quando faz um disfarce em si mesmo usando Enganação, você pode gastar 1 PE para se disfarçar como uma ação completa e sem necessidade de um kit de disfarces (se usar um kit, recebe +5 no teste). *Pré-requisitos:* Pre 2, treinado em Enganação.
- *Esconderijo Desesperado.* Você já esteve diante de coisas que não podem ser derrotadas e aprendeu da forma mais trágica que às vezes se esconder é a única chance de vitória. Você não sofre –20 em testes de Furtividade por se mover ao seu deslocamento normal. Além disso, em cenas de furtividade (veja p. 92), sempre que passa em um teste para esconder-se, sua visibilidade diminui em –2 (em vez de apenas –1).
- *Especialista Diletante.* A vida lhe ensinou que todo tipo de conhecimento pode ser útil. Você aprende um poder que não pertença à sua classe (exceto poderes de trilha ou paranormais), à sua escolha, cujos pré-requisitos possa cumprir. *Pré-requisito:* NEX 30%.
- *Flashback.* Um novo trauma recente desbloqueia um conhecimento adormecido. Talvez fosse uma memória enterrada fundo em sua mente, ou uma habilidade desenvolvida por seu cérebro como um mecanismo de defesa. Escolha uma origem que não seja a sua. Você recebe o poder dessa origem.
- *Leitura Fria.* Você estudou técnicas de "leitura fria", a capacidade de analisar e compreender uma pessoa através de suas mais sutis reações. Uma vez em cada interlúdio, se passar alguns minutos interagindo com uma pessoa, ou mesmo observando-a no mesmo ambiente, você pode fazer três perguntas pessoais sobre ela, tais como "Qual seu filme favorito?", "Qual sua profissão?" "Tem algum animal de estimação?". O mestre pode responder com a verdade ou se negar a responder, mas, para cada pergunta não respondida, você recebe 2 PE temporários que duram até o fim da missão. Esse poder só pode ser usado uma vez em cada pessoa, e apenas em NPCs. *Pré-requisito:* treinado em Intuição.
- *Mãos Firmes.* Quando há um caçador à espreita, derrubar sequer uma agulha pode ser o suficiente para revelar sua localização. E você não quer que isso aconteça. Quando faz um teste de Furtividade para esconder-se ou para executar uma ação discreta que envolva manipular um objeto (como em uma cena de furtividade), você pode gastar 2 PE para receber +20 nesse teste. *Pré-requisito:* treinado em Furtividade.

- ***Plano de Fuga.*** A todo momento você está criando cenários imaginários e possibilidades na sua mente, pensando em estratégias que usaria para escapar de perseguidores. Você pode usar Intelecto no lugar de Força para a ação criar obstáculos (p. 90) em uma perseguição. Além disso, uma vez por cena, pode gastar 2 PE para dispensar o teste e ser bem-sucedido nesta ação.
- ***Remoer Memórias.*** Sua mente está constantemente revivendo memórias do passado, sejam elas boas ou ruins. Uma vez por cena, quando faz um teste de perícia baseada em Intelecto ou Presença, você pode gastar 2 PE para substituir esse teste por um teste de Intelecto com DT 15. *Pré-requisito:* Int 1.

**PAULO MACHADO**
Estrategista da Ordo Realitas

- ***Resistir à Pressão.*** A ansiedade de correr contra o relógio o deixa mais eficiente. Uma vez por cena de investigação, você pode gastar 5 PE para coordenar os esforços de seus companheiros. A urgência da investigação aumenta em 1 rodada, e durante esta rodada adicional todos os personagens (incluindo você) recebem +2 em testes de perícia. *Pré-requisito:* treinado em Investigação.

# NOVAS TRILHAS DE ESPECIALISTA

## BIBLIOTECÁRIO

Poucas pessoas lêem tanto quanto você, mas diferente do que imaginam, passar a vida cercado de conhecimento não o torna menos apto. Na verdade, seu vasto conhecimento é muitas vezes a única solução para situações desesperadoras. Alguém precisa ser a chave dos segredos. Alguém precisa saber, mesmo que isso signifique perder.

**NEX 10% - Conhecimento Prático.** Você pode se lembrar de muitas informações úteis de suas leituras. Quando faz um teste de perícia (exceto Luta e Pontaria), você pode gastar 2 PE para mudar o atributo-base da perícia para Int. Se possuir o poder Conhecimento Aplicado, em vez disso seu custo é reduzido em –1 PE.

**NEX 40% - Leitor Contumaz.** Você consome livros de forma obstinada. Cada dado de bônus que você recebe pela ação de interlúdio ler aumenta para 1d8 e você pode aplicar esse bônus em testes de qualquer perícia. Além disso, quando usa este bônus em um teste, você pode gastar 2 PE para aumentá-lo em +1 dado (de 1d8 para 2d8).

**NEX 65% - Rato de Biblioteca.** Acostumado com bibliotecas, você sabe como extrair informações de qualquer lugar repleto de livros. Se estiver em um ambiente com muitos livros (como uma livraria, uma biblioteca ou um antiquário), você pode gastar alguns minutos (ou, se estiver em uma cena de investigação, uma rodada) para receber os benefícios de uma ação de interlúdio à sua escolha entre ler e revisar caso. Você só pode usar essa habilidade uma vez por cena.

**NEX 99% - A Força do Saber.** Tanto tempo passado entre livros e textos fortaleceu sua mente. Seu Intelecto aumenta em +1 e você soma o valor desse atributo em seu total de PE. Além disso, escolha uma perícia qualquer. Você troca o atributo-base dessa perícia para Intelecto.

## PERSEVERANTE

Você sabe que é um sobrevivente. Talvez tenha sido o único a escapar com vida de uma grande tragédia, ou simplesmente possua o espírito necessário para perseverar onde todos os outros caíram. Em filmes de terror, os monstros e assassinos costumam pegar suas vítimas isoladas uma a uma com facilidade, até se depararem com uma protagonista resiliente e que parece nunca desistir. Seja por experiência ou instinto, você tem certeza que se estivesse em um desses filmes, seria o último sobrevivente a sair vivo no final.

**NEX 10% - Soluções Improvisadas.** Você não é um sobrevivente à toa. Quando as coisas dão errado, você consegue pensar em alguma solução inusitada. Você pode gastar 2 PE para rolar novamente 1 dos dados de um teste recém-realizado (apenas uma vez por teste) e ficar com o melhor resultado entre as duas rolagens.

**NEX 40% - Fuga Obstinada.** Seu instinto de sobrevivência lhe impulsiona para desprender as mais desesperadas fugas. Você recebe +d20 em testes de perícia para fugir de um inimigo (seja em uma perseguição ou não). Além disso, em cenas de perseguição, se você for a presa, pode acumular até 4 falhas antes de ser pego.

**NEX 65% - Determinação Inquestionável.** Nos momentos mais sombrios, você consegue encontrar em seu interior a força para perseverar. Uma vez por cena, você pode gastar 5 PE e uma ação padrão para remover uma condição de medo, mental ou de paralisia que esteja lhe afligindo. A critério do mestre, certas condições, como paralisia causada por uma doença, não podem ser removidas por essa habilidade.

**NEX 99% - Só Mais um Passo...** Você não chegou até aqui para morrer, e fará qualquer coisa para escapar com vida. Uma vez por rodada, quando sofre dano que reduziria seus PV a 0, você pode gastar 5 PE para, em vez disso, ficar com 1 PV. Esta habilidade não funciona contra dano massivo.

MIA

LUPI

## MUAMBEIRO

Você sempre foi bom em lidar com equipamentos, e aprendeu como produzir ou encontrar, os itens certos em qualquer ocasião. Esse talento pode ser fundamental para manter todos em sua equipe vivos.

**NEX 10% - Mascate.** Você aprendeu um ofício útil e desenvolveu métodos para ter sempre à mão o que precisa para praticá-lo. Você recebe treinamento em uma Profissão à sua escolha entre armeiro, engenheiro ou químico, e recebe +5 em sua capacidade de carga. Além disso, quando fabrica um item improvisado a DT é reduzida em –10 (em vez de –5).

**NEX 40% - Fabricação Própria.** Você desenvolveu suas próprias técnicas para fabricar equipamentos rapidamente. Você leva apenas metade do tempo para fabricar itens mundanos. Ou seja, com uma ação de manutenção pode fabricar duas munições, explosivos e demais consumíveis, e precisa de apenas uma ação de manutenção para armas, proteções e demais equipamentos gerais (itens modificados ou paranormais não são afetados por esta habilidade).

KLAUS ZAKAV
Membro do Mercado Oculto

**NEX 65% - Laboratório de Campo.** Sua habilidade em reparar e fabricar itens permite que você lide com a complexidade de dispositivos paranormais. Você recebe treinamento em uma Profissão à sua escolha entre armeiro, engenheiro ou químico ou, se já for treinado em uma dessas perícias, recebe +5 nela. Além disso, você pode usar fabricação em campo para fabricar e consertar itens paranormais (fabricar um item paranormal exige três ações de interlúdio que não precisam ser consecutivas, veja p. 94).

**NEX 99% - Achado Conveniente.** Entre protótipos e itens encontrados durante a missão, sua mochila sempre pode ter a ferramenta certa para a ocasião. Você pode gastar uma ação completa e 5 PE para “produzir” um item de até categoria III (exceto itens paranormais). O item pode ser um protótipo em que você estava trabalhando, um item encontrado anteriormente na missão ou qualquer outra justificativa aprovada pelo mestre. O item permanece em funcionamento até o fim da cena, quando então deixa de funcionar permanentemente (fica sem energia ou munição, uma peça fundamental se gasta ou quebra etc).

# O OCULTISTA SOBREVIVENTE

Considerados até recentemente como inimigos da Realidade, os estudiosos do oculto rapidamente demonstraram sua importância na guerra contra o paranormal, conquistando seu espaço nas fileiras da Ordo Realitas. Mais do que apenas conjuradores de rituais, ocultistas são especialistas em assuntos relacionados ao Outro Lado. Combinando seu conhecimento com uma mente treinada para suportar os horrores que atravessam a Membrana, ocultistas podem ser verdadeiros guardiões da Realidade.

Em histórias de sobrevivência, ocultistas talvez sejam os únicos capazes de realmente contra-atacar, usando o Outro Lado contra ele mesmo. Porém, tal poder tem seu custo, e ocultistas nesse gênero tendem a ser figuras trágicas, com destinos selados — afinal, lidar com o paranormal por muito tempo sempre traz consequências irreparáveis.

## NOVOS PODERES DE OCULTISTA

- *Deixe os Sussurros Guiarem.* Você sabe abrir sua mente para os sussurros do Paranormal, vozes que lhe guiam às custas de sua Sanidade. Uma vez por cena, você pode gastar 2 PE e uma rodada para receber +2 em testes de perícia para investigação até o fim da cena. Entretanto, enquanto este poder estiver ativo, sempre que falha em um teste de perícia, você perde 1 ponto de Sanidade.
- *Domínio Esotérico.* Você estudou a fundo a complexidade de catalisadores esotéricos e aprendeu a combinar suas propriedades paranormais. Ao lançar um ritual, você pode combinar os efeitos de até dois catalisadores ritualísticos diferentes ao mesmo tempo. *Pré-requisito:* Int 3.
- *Estalos Macabros.* Você sabe colidir pequenos objetos amaldiçoados para gerar distrações fortuitas em momentos de necessidade. Quando faz uma ação para atrapalhar a atenção de outro ser (como distrair em uma cena de furtividade ou fintar em combate), você pode gastar 1 PE para usar Ocultismo em vez da perícia original. Se o alvo da sua distração for uma pessoa ou animal, você recebe +5 no teste.
- *Minha Dor me Impulsiona.* Você está acostumado com sacrifícios dolorosos e aprendeu a transformar sua dor em impulso físico. Quando faz um teste de Acrobacia, Atletismo ou Furtividade, você pode gastar 1 PE para receber +1d6 no teste. Você só pode usar este poder se estiver com pelo menos 5 pontos de dano em seus PV. *Pré-requisito:* Vig 2.
- *Nos Olhos do Monstro.* Por mais assustador que seja encarar o paranormal, fazer isso pode fornecer a chave para escapar dele com vida. Se estiver em uma cena envolvendo uma criatura paranormal, você pode gastar uma rodada e 3 PE para encarar essa criatura (você precisa ser capaz de ver os olhos ou o mais próximo de um "rosto" da criatura, definido pelo mestre). Se fizer isso, você recebe +5 em testes contra a criatura (exceto testes de ataque) até o fim da cena.
- *Olhar Sinistro.* Aquilo que para outros é quase uma ciência, para você é a imposição da própria vontade. Você pode usar Presença no lugar de Intelecto para Ocultismo e pode usar esta perícia para coagir (veja Intimidação). *Pré-requisito:* Pre 1.
- *Sentido Premonitório.* Sua exposição paranormal dá outros significados para arrepios e calafrios. Você pode gastar 3 PE para ativar um sentido premonitório. Enquanto seu sentido estiver ativo, você tem um déjà vu do futuro próximo (equivalente a uma rodada). Entre outras coisas, você sabe com uma rodada de antecedência quando a urgência de uma investigação vai acabar, se irá ocorrer um evento na investigação e qual será ele (o mestre rola antecipadamente o evento) e sabe quais ações seus inimigos irão tomar em cenas de furtividade e perseguição (essencialmente, você pode decidir suas próprias ações após ver o resultado das rolagens dos demais envolvidos na cena). O mestre pode aprovar outros usos criativos deste poder.

  Devido à natureza acelerada e caótica de um combate, este poder não tem efeito nestas cenas. Para manter seu sentido ativado, você deve gastar 1 PE no início de cada rodada.
- *Sincronia Paranormal.* A exposição Paranormal de momentos terríveis que você compartilhou com seus aliados criou uma conexão invisível de Medo

entre vocês, como uma linha entrelaçada dos seus destinos. Você pode gastar uma ação padrão e 2 PE para estabelecer uma sincronia mental com qualquer número de personagens, em alcance médio, com os quais você já tenha sobrevivido a pelo menos um encontro com o Paranormal. Essa sincronia é uma conexão inconsciente, e não permite uma troca clara de informações; em termos de regras, no início de cada rodada em que a sincronia estiver em efeito você pode distribuir uma quantidade de 20 de bônus igual à sua Presença entre os demais participantes. Estes dados podem ser usados em testes de perícias baseadas em Intelecto ou Presença e desaparecem no final de cada rodada. Manter a sincronia custa 1 PE no início de cada rodada. *Pré-requisito:* Pre 2.

8 ***Traçado Conjuratório.*** Você conhece versões de proteção e fortalecimento de vários símbolos paranormais, e pode usá-los para reforçar seus rituais. Você pode gastar 1 PE e uma ação completa traçando um símbolo paranormal no chão que ocupa um quadrado de 1,5m. Enquanto estiver dentro desse símbolo, você recebe +2 em testes de Ocultismo e de resistência e a DT para resistir aos seus rituais aumenta em +2. O símbolo dura até o fim da cena.

**AMIR FJELLSPØKELSE**
Agente independente

# NOVAS TRILHAS DE OCULTISTA

## EXORCISTA

Da escuridão da noite, quando as sombras se tornam mais densas, emerge um chamado desesperado. Um grito sufocado pela presença maligna que assola uma alma atormentada. É então que o exorcista se ergue para enfrentar o paranormal. Com sua fé como escudo e suas palavras como espada, independente de sua religião ou crença, você mergulha na escuridão, onde a Realidade e o Outro Lado travam uma batalha pelo medo humano.

**NEX 10% - Revelação do Mal.** Qualquer que seja sua fé, seus estudos teológicos o prepararam para perceber os sinais do paranormal. Você recebe treinamento em Religião ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, pode usar essa perícia no lugar de Investigação e Percepção para notar e encontrar seres, rastros ou pistas que tenham traços paranormaise no lugar de Ocultismo.

**NEX 40% - Poder da Fé.** Sua fé e o estudo de suas doutrinas religiosas alimentam suas defesas mentais e espirituais. Você se torna veterano em Religião ou, se já for veterano, recebe +20 nessa perícia. Quando falha em um teste de resistência, você pode gastar 2 PE para repetir o teste usando Religião, mas deve aceitar o resultado da segunda rolagem, mesmo que seja menor que a primeira.

**NEX 65% - Parareligiosidade.** Você conjura rituais com uma intensidade tão fervorosa que potencializa seus efeitos. Quando conjura um ritual, você pode gastar +2 PE para adicionar a ele um efeito equivalente ao de um catalisador ritualístico a sua escolha.

**NEX 99% - Chagas da Resistência.** Por meio de sua fé, sua mente consegue extrair forças de seu corpo para suportar qualquer agressão. Quando sua Sanidade é reduzida a 0, você pode gastar 10 PV para, em vez disso, ficar com SAN 1.

## POSSUÍDO

Você nunca quis contato com o Outro Lado, mas ele parece ter especialmente escolhido você para perseguir. Desde que consegue lembrar, você estava predestinado a essa maldição, como se o paranormal estivesse crescendo em seu interior antes mesmo de seu nascimento... E assim, você foi empurrado para uma batalha sem fim... Sem opção, só lhe resta lutar, enquanto o paranormal dentro de você aflora cada vez mais.

**NEX 10% - Poder Não Desejado.** Você sente o paranormal tomando forma em seu interior. Ele oferece um poder assustador, mas ao mesmo tempo exige que você siga o caminho que ele escolheu. Sempre que receber um novo poder de ocultista, em vez disso você recebe o poder Transcender. Entretanto, você possui uma reserva paranormal alimentada pela presença em seu interior. Essa reserva é representada por pontos de possessão (PP); seu total de PP é igual a 3, mais 2 pontos para cada poder Transcender que possui. O limite de PP que você pode gastar por turno é igual à sua Presença; para cada PP gasto, você recupera 10 PV ou 2 PE. Você recupera 1 PP a cada ação de interlúdio dormir.

**NEX 40% - As Sombras Dentro de Mim.** Cada vez mais a Entidade cresce dentro de você, tomando seus músculos e guiando seus movimentos. Sua recuperação de PP aumenta para 2 por ação dormir. Além disso, você pode gastar 2 PE para permitir que sua Entidade controle temporariamente seus músculos. Você assume uma postura desnatural que permite movimentos bizarros e silenciosos; você recebe +20 em Acrobacia, Atletismo e Furtividade por uma rodada e, se estiver em uma cena de furtividade (veja p. 92), nesta rodada o aumento em sua visibilidade por qualquer ação é reduzido em –1.

**EDUARDA FLOM**
Agente da Ordo Realitas

**NEX 65% - Ele Me Ensina.** Mais do que apenas uma força, o paranormal lentamente se torna uma voz, sussurrando segredos em sua mente. Escolha entre transcender ou receber o primeiro poder de uma trilha de ocultista que não a sua. Você precisa atender os pré-requisitos do poder.

**NEX 99% - Tornamo-nos Um.** Desabrochando em seu interior, o paranormal se manifesta como uma dádiva poderosa. Baseado no elemento com que tem afinidade, você recebe um dos poderes a seguir.

- ***Presente da Obsessão (Sangue).*** Uma vez por rodada, você pode gastar 6 PE para recuperar 50 PV. Quando faz isso, até o início do seu próximo turno, os bônus por treinamento em suas perícias baseadas em Força e Vigor, e em Intimidação, mudam para +35. As demais perícias baseadas em Presença mudam para –10. Você pode ativar esse poder mesmo inconsciente.
- ***Presente do Tempo (Morte).*** Uma vez por rodada, você pode gastar 6 PE para receber um turno adicional na última contagem de iniciativa da rodada. Você pode ativar essa habilidade mesmo inconsciente.
- ***Presente do Saber (Conhecimento).*** Uma vez por cena, você pode gastar 6 PE para reescrever uma fração de seu próprio ser. Você recebe um poder qualquer até o fim da cena. Você deve cumprir os pré-requisitos do poder escolhido, e não pode escolher poderes de trilha de NEX 99%. A cada vez

que usa este poder, você deve fazer um teste de Vontade (DT 15 + 5 para cada vez que usou este poder na mesma missão). Se falhar, perde 1d6 pontos de Sanidade para cada vez que usou esse poder nesta missão.

- *Presente do Espaço (Energia).* Uma vez por rodada, você pode gastar 6 PE para se teletransportar para outro ponto em alcance médio. Você não precisa conhecer o local para onde vai nem precisa vê-lo, mas se teletransportar-se para um espaço ocupado vai ser arremessado para o espaço disponível mais próximo.

## PARAPSICÓLOGO

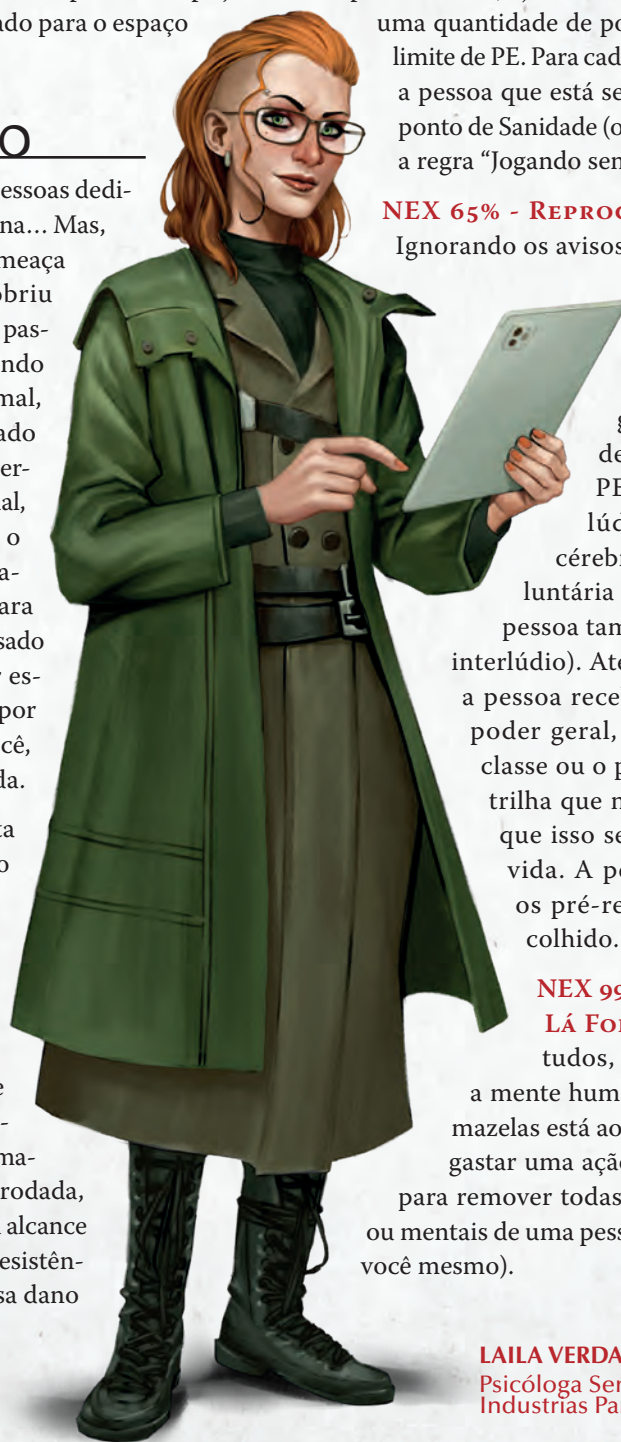
Você esteve em um meio de pessoas dedicadas a cuidar da mente humana… Mas, quando descobriu a maior ameaça para a nossa psique, descobriu também que seus colegas não passavam de tolos céticos. Quando você falou sobre o paranormal, eles apenas riram. Desprezado pela academia, você decidiu perseguir a verdade sozinho. Afinal, a diferença entre o remédio e o veneno é a dosagem. Se o paranormal pode ser usado para perturbar, também pode ser usado para sanar. Ele só precisa ser estudado, analisado e aplicado por alguém competente como você, mesmo que isso custe sua vida.

**Especial:** para escolher esta trilha, você precisa ser treinado em Profissão (psicólogo).

**NEX 10% - Terapia.** Por meio de seus estudos parapsicológicos, você começa a compreender os efeitos do paranormal sobre a mente humana. Você pode usar Profissão (psicólogo) como Diplomacia. Além disso, uma vez por rodada, quando você ou um aliado em alcance curto falha em um teste de resistência contra um efeito que causa dano mental, você pode gastar 2 PE para fazer um teste de Profissão (psicólogo) e usar o resultado desse teste no lugar do teste de resistência falho. Se já possuir esta habilidade, em vez disso seu custo é reduzido em –1 PE e você recebe +2 em Profissão (psicólogo).

**NEX 40% - Palavras-chave.** Combinando psicologia e estudos do Outro Lado, você desenvolveu técnicas e sabe o que dizer para restaurar a sanidade de seus pacientes. Quando passa em um teste de perícia para acalmar (veja *OPRPG*, p. 44), você pode gastar uma quantidade de pontos de esforço até seu limite de PE. Para cada 1 PE gasto desta forma, a pessoa que está sendo tratada recupera 1 ponto de Sanidade (ou 1 PE, se estiver usando a regra "Jogando sem Sanidade" da p. 104).

**NEX 65% - Reprogramação Mental.** Ignorando os avisos de cautela de seus pares, você descobriu como hipnotizar e manipular a mente humana para reprogramar suas capacidades. Você pode gastar 5 PE e uma ação de interlúdio para manipular o cérebro de outra pessoa voluntária em alcance curto (essa pessoa também gasta sua ação de interlúdio). Até o próximo interlúdio, a pessoa recebe, à escolha dela, um poder geral, um poder da própria classe ou o primeiro poder de uma trilha que não a dela, acreditando que isso sempre fez parte de sua vida. A pessoa precisa cumprir os pré-requisitos do poder escolhido.

**NEX 99% - A Sanidade Está Lá Fora.** Graças aos seus estudos, a capacidade de curar a mente humana de (quase) todas as mazelas está ao seu alcance. Você pode gastar uma ação de movimento e 5 PE para remover todas as condições de medo ou mentais de uma pessoa adjacente (incluindo você mesmo).

**LAILA VERDANTE**
Psicóloga Senior nas Industrias Panacea

# Nova Classe: O Sobrevivente

*Sobrevivendo ao Horror* traz uma nova classe específica para histórias de terror: o sobrevivente. Esta classe representa pessoas comuns que se veem em meio a ameaças terríveis, como assassinos psicopatas, mansões amaldiçoadas, cultos macabros ou mesmo criaturas do Outro Lado.

Como indivíduos normais, sobreviventes são muito mais fracos que combatentes, especialistas ou ocultistas, que possuem treinamento especial. Em outras palavras, esta nova classe não é equilibrada com as três classes originais! Isso é de propósito, para oferecer uma experiência de jogo diferente. Usando o sobrevivente, os jogadores se sentirão na pele de pessoas comuns que, frente à ameaças de terror, precisam tentar fugir ou se esconder.

## Jogando de Sobrevivente

Você é uma pessoa comum. O que você faz da vida provavelmente será definido por sua origem: universitário, atleta, artista, operário, executivo etc. Note que ser um indivíduo normal não faz de você "inútil"! Não ser um agente de uma organização secreta não significa que você não possua suas próprias habilidades. Você inclusive pode ter uma profissão que lide com situações perigosas, como bombeiro ou socorrista. Porém, frente a ameaças realmente aterradoras, sua reação provavelmente será de medo, e seu objetivo será fugir, se esconder ou se proteger — enfim, reações naturais, baseadas no instinto de preservação que todo mundo possui. Você pode tentar ações heroicas, como salvar alguém mais fraco ou até mesmo ficar para trás para que outros fujam. A história está repleta de exemplos de pessoas que, em situações extremas, tomaram atitudes nobres e corajosas! Apenas não espere vencer uma criatura paranormal frente a frente…

Por fim, jogar de sobrevivente não significa que você precisará fugir o tempo inteiro ou que nunca poderá ter uma vitória contra o mal. Apenas que você precisará entender quais são suas ferramentas — não necessariamente armas e poderes, mas esperteza, tenacidade e coragem. E lembrar que, às vezes, apenas sobreviver já é uma vitória.

Para criar um sobrevivente, use as regras a seguir.

**PONTOS DE VIDA** 8 + Vig
A cada novo estágio +2

**PONTOS DE ESFORÇO** 2 + Pre
A cada novo estágio +1

**Sanidade** 8
A cada novo estágio +2

**PERÍCIAS TREINADAS**
Escolha 1 + Intelecto perícias

**PROFICIÊNCIAS**
Armas simples

### Tabela 1.2: Sobrevivente

| Estágio | Habilidades | Limite de PE |
|---|---|---|
| 1 | Empenho | 1 |
| 2 | Trilha (1º habilidade) | 1 |
| 3 | Aumento de atributo | 1 |
| 4 | Trilha (2º habilidade) | 1 |
| 5 | Cicatrizado | 1 |

**Crie um Conceito.** Como normal. Porém, lembre-se de que você ainda não conhece o paranormal e ainda não teve contato com a Ordem.

**Escolha seus Atributos.** Você começa com cada atributo em 1. Porém, por não ter passado pelo treinamento de agente, recebe apenas 3 pontos para distribuir, em vez de 4. Você ainda pode reduzir um único atributo para 0 para receber 1 ponto adicional.

**Escolha sua Origem.** Como normal. Note que, como você ainda não ingressou na Ordem, sua origem pode representar o que você faz hoje.

**Escolha sua Classe.** Você deve escolher a classe sobrevivente, descrita a seguir. Personagens sobreviventes possuem NEX 0% (ou nível 0, se estiver usando a regra opcional de Nível de Experiência da p. 98) e sua evolução é medida em estágios. Um sobrevivente começa no estágio 1 e, no fim de cada missão, sobe um estágio, em vez de aumentar seu NEX ou nível.

**Escolha seu Equipamento.** Não use o sistema de patentes. Em vez disso, escolha um item de categoria I e quantos itens de categoria 0 quiser, desde que sejam itens que você pudesse ter por sua origem. Por exemplo, um civil dificilmente teria acesso a granadas.

**Limite de PE.** Como um sobrevivente, seu limite de PE é sempre 1, em qualquer estágio. Entretanto, você sempre pode usar pelo menos uma habilidade em seu custo mínimo por turno.

# HABILIDADES DE CLASSE

**Empenho.** Você pode não ter treinamento especial, mas compensa com dedicação e esforço. Quando faz um teste de perícia, você pode gastar 1 PE para receber +2 nesse teste.

**Trilha.** No 2º estágio, você escolhe uma das trilhas de sobrevivente (durão, esperto ou esotérico) e recebe o primeiro poder da trilha escolhida. No 4º estágio, você recebe o segundo (e último) poder dela.

**Aumento de Atributo.** No 3º estágio, aumente um atributo a sua escolha em +1. Você não pode aumentar um atributo desta forma além de 3. Note que, se você aumentar Vigor, aumentará seus PV; se aumentar Presença, aumentará seus PE, e, se aumentar Intelecto, ganhará uma nova perícia treinada.

**Cicatrizado.** No 5º estágio, você já viu — e sobreviveu — a sua cota de horrores. Isso deixou marcas em seu corpo e sua mente, mas também o deixou mais forte. Escolha um tipo de perigo paranormal que seu personagem já enfrentou, de um elemento específico (Sangue, Morte...). Você possui algum trauma em relação a esse perigo e sofre –d20 em testes de resistência contra ele. Contudo, uma vez por sessão de jogo você pode se esforçar ao máximo para não se deixar cair ou se abater. Como uma reação, você pode sacrificar 1 PV permanentemente para ignorar um dano mental ou gasto de PE, ou pode sacrificar permanentemente 1 PE para reduzir um dano físico à metade.

# TRILHAS DE SOBREVIVENTE

## DURÃO

Você é um indivíduo resistente, que consegue defender a si mesmo ou aos outros em situações de perigo. Pode ser um atleta, segurança, trabalhador da construção civil etc.

**Estágio 2 – Durão.** Você recebe +4 PV. Quando subir para o 3º estágio, recebe +2 PV.

**Estágio 4 – Pancada Forte.** Quando faz um ataque, você pode gastar 1 PE para receber +d20 no teste de ataque. Se você se tornar um combatente (veja "Treinamento Especial", a seguir), perde esta habilidade, mas reduz o custo de ativação de Ataque Especial em –1 PE.

## ESPERTO

Você é um estudante, técnico, engenheiro ou outra pessoa equipada com conhecimento, inteligência e persuasão.

**Estágio 2 – Esperto.** Você se torna treinado em uma perícia adicional a sua escolha.

**Estágio 4 – Entendido.** Escolha duas perícias nas quais você é treinado (exceto Luta e Pontaria). Quando faz um teste de uma dessas perícias, você pode gastar 1 PE para somar +1d4 no resultado do teste. Se você se tornar um especialista (veja "Treinamento Especial", a seguir), perde esta habilidade, mas reduz o custo de ativação de Perito em –1 PE.

## ESOTÉRICO

Você é uma pessoa ligada a aspectos espirituais do mundo, como religiões, astrologia e cartomancia, ou apenas possui um sexto sentido em relação ao paranormal e ao Outro Lado.

**Estágio 2 – Esotérico.** Você pode gastar uma ação padrão e 1 PE para sentir energias paranormais em alcance curto. Isso pode dar alguma pista em uma investigação ou alertá-lo de algum perigo iminente. O mestre dirá quais informações você consegue obter, se houver.

**Estágio 4 – Iniciado.** Você aprende e pode conjurar um ritual de 1º círculo a sua escolha. Se você se tornar um ocultista (veja "Treinamento Especial", a seguir), soma este ritual aos três rituais que aprende com Escolhido pelo Outro Lado.

# TREINAMENTO ESPECIAL

É possível mudar de sobrevivente para uma das três outras classes. Isso não é uma decisão do jogador, mas sim algo que depende da história. Por exemplo, se o personagem for acolhido pela Ordo Realitas e receber treinamento especial, poderá vir a se tornar um combatente, especialista ou ocultista. Nesse caso, na próxima vez que ele subir de estágio, em vez de subir como sobrevivente, se torna um personagem de NEX 5% da classe escolhida. Nesse momento, ele recebe os seguintes benefícios, conforme a classe escolhida.

**Combatente:** +8 PV; perícias: Fortitude ou Reflexos e Luta ou Pontaria; proficiências: Armas Táticas e Proteções Leves; habilidades: Ataque Especial.

**Especialista:** +4 PV, +1 PE, +4 SAN; perícias: 6 a sua escolha; proficiências: Proteções Leves; habilidades: Eclético e Perito.

**Ocultista:** +2 PE, +8 SAN; perícias: Ocultismo e Vontade mais 2 a sua escolha; proficiências: nenhuma; habilidades: Escolhido pelo Outro Lado.

A partir disso, o personagem não sobe mais estágios como sobrevivente (mas mantém todas as habilidades já recebidas) e passa a subir de NEX como combatente, especialista ou ocultista.

## QUANDO JOGAR DE SOBREVIVENTE

A classe sobrevivente é uma versão mais detalhada da classe mundano, apresentada na regra opcional "Personagens de Nex 0%" presente no livro básico. A classe mundano servia para histórias envolvendo pessoas comuns que se envolvem com o terror e o paranormal de alguma forma, e a classe sobrevivente tem exatamente o mesmo propósito. Porém, por ser mais detalhada e possuir uma progressão de níveis, permite que o grupo continue jogando por mais tempo como indivíduos normais e tendo alguma evolução. Após algumas sessões, os personagens podem ser encontrados e recrutados pela Ordem, a partir daí se tornando combatentes, especialistas ou ocultistas, e tendo pelo menos alguma chance de revidar contra o mal. Isto é, se sobreviverem até lá...

Se o grupo todo quiser, pode ser possível misturar sobreviventes com combatentes, especialistas e ocultistas. Os personagens não serão equilibrados entre si, mas se os jogadores estiverem de acordo com isso, é algo que pode gerar histórias muito divertidas!

# Poderes Gerais

Poderes gerais são um novo grupo de poderes, que representam habilidades gerais acessíveis a todos os personagens. Essencialmente, eles são considerados poderes de todas as classes. Assim, sempre que você puder escolher um poder de classe pode, em vez disso, escolher um poder geral.

Além dos novos poderes descritos a seguir, os seguintes poderes originalmente de classe são considerados poderes gerais: **Artista Marcial**, **Combater com Duas Armas**, **Saque Rápido** e **Tiro Certeiro**.

## Acrobático

Você possui um talento natural para piruetas, cambalhotas e outras acrobacias complexas. Você recebe treinamento em Acrobacia ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, terreno difícil não reduz seu deslocamento nem o impede de realizar investidas. *Pré-requisito*: Agi 2.

## Ás do Volante

Você é um apaixonado por velocidade, e tem a coragem (ou falta de juízo) necessária para executar qualquer manobra. Você recebe treinamento em Pilotagem ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, uma vez por rodada, quando um veículo que você está pilotando sofre dano, você pode fazer um teste de Pilotagem (DT igual ao resultado do teste de ataque ou à DT do efeito que causou o dano). Se passar, evita esse dano. *Pré-requisito*: Agi 2.

## Atlético

Você possui um corpo atlético, resultado de uma fortuita disposição genética ou árduo treinamento. Você recebe treinamento em Atletismo ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, recebe +3m em seu deslocamento. *Pré-requisito*: For 2.

## Atraente

Seja por pura beleza física ou por sua postura e atitude, você atrai olhares por onde passa. Você recebe +5 em testes de Artes, Diplomacia, Enganação, e Intimidação contra pessoas que possam se sentir fisicamente atraídas por você. *Pré-requisito*: Pre 2.

## Dedos Ágeis

Você possui uma motricidade fina precisa, particularmente útil para manipular ferramentas delicadas. Você recebe treinamento em Crime ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, pode arrombar com uma ação padrão, furtar com uma ação livre (apenas uma vez por rodada) e sabotar com uma ação completa. *Pré-requisito*: Agi 2.

## Detector de Mentiras

Você possui uma aptidão para perceber os sutis sinais de alguém que está mentindo. Você recebe treinamento em Intuição ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, outros seres sofrem uma penalidade de –10 em testes de Enganação para mentir para você. *Pré-requisito*: Pre 2.

## Especialista em Emergências

Você recebeu treinamento como socorrista de emergência, e sabe como tratar um paciente em situações de urgência. Você recebe treinamento em Medicina ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, pode aplicar cicatrizantes e medicamentos como uma ação de movimento e, uma vez por rodada, pode sacar um desses itens como uma ação livre. *Pré-requisito*: Int 2.

## Estigmado

A adrenalina causada pela dor faz você se manter focado no que está acontecendo. Sempre que sofre dano mental de efeitos de medo, você pode converter esse dano em perda de pontos de vida (se sofre 5 pontos de dano mental de medo você pode, em vez disso, perder 5 pontos de vida).

## Foco em Perícia

Você se dedicou a estudar e treinar os vários pormenores de uma área de conhecimento específica. Escolha uma perícia (exceto Luta e Pontaria). Quando faz um teste dessa perícia, você rola +d20. Você pode escolher este poder outras vezes para perícias diferentes. *Pré-requisito*: treinado na perícia escolhida.

## Inventário Organizado

Você sabe como organizar sua mochila e seu equipamento de forma organizada e racional. Você soma seu Intelecto no limite de espaços que pode carregar. Para você, itens muito leves ou pequenos, que normalmente ocupam meio espaço (0,5), em vez disso ocupam 1/4 de espaço (0,25). *Pré-requisito*: Int 2.

## TABELA 2.3: PODERES GERAIS

| Poder Geral | Pré-requisitos |
|---|---|
| Acrobático | Agi 2 |
| Ás do Volante | Agi 2 |
| Atlético | For 2 |
| Atraente | Pre 2 |
| Dedos Ágeis | Agi 2 |
| Detector de Mentiras | Pre 2 |
| Especialista em Emergências | Int 2 |
| Estigmado | — |
| Foco em Perícia | Treinado na perícia |
| Inventário Organizado | Int 2 |
| Informado | Int 2 |
| Interrogador | For 2 |
| Mentiroso Nato | Pre 2 |
| Observador | Int 2 |
| Pai de Pet | Pre 2 |
| Palavras de Devoção | Pre 2 |
| Parceiro | Treinado em Diplomacia, NEX 30% |
| Pensamento Tático | Int 2 |
| Personalidade Esotérica | Int 2 |
| Persuasivo | Pre 2 |
| Pesquisador Científico | Int 2 |
| Proativo | Agi 2 |
| Provisões de Emergência | — |
| Racionalidade Inflexível | Int 3 |
| Rato de Computador | Int 2 |
| Resposta Rápida | Agi 2 |
| Talentoso | Pre 2 |
| Teimosia Obstinada | Pre 2 |
| Tenacidade | Vig 2 |
| Sentidos Aguçados | Pre 2 |
| Sobrevivencialista | Int 2 |
| Sorrateiro | Agi 2 |
| Vitalidade Reforçada | Vig 2 |
| Vontade Inabalável | Pre 2 |

### Informado

Você passa bastante tempo consumindo fofocas… bem, notícias sobre o mundo ao seu redor. Você recebe treinamento em Atualidades ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, pode usar Atualidades no lugar de qualquer outra perícia para testes envolvendo informações, desde que aprovado pelo mestre. *Pré-requisito*: Int 2.

### Interrogador

Você sabe como usar o medo para extrair todo tipo de informação das outras pessoas. Você recebe treinamento em Intimidação ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, pode fazer testes de Intimidação para coagir como uma ação padrão, mas apenas uma vez por cena contra a mesma pessoa. *Pré-requisito*: For 2.

### Mentiroso Nato

Você é um cara de pau, capaz de mentir descaradamente sem que ninguém perceba. Você recebe treinamento em Enganação ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, a penalidade que você sofre por mentiras muito implausíveis diminui para –20. *Pré-requisito*: Pre 2.

### Observador

Você possui uma combinação de sentidos apurados para perceber pistas e intelecto afiado para processá-las. Você recebe treinamento em Investigação ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, soma seu Intelecto em Intuição. *Pré-requisito*: Int 2.

### Pai de Pet

Você adora animais, e cuida de seus pets como se fossem seus filhos. Você recebe treinamento em Adestramento ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, possui um animal de estimação que o auxilia e o acompanha em suas aventuras. Em termos de jogo, é um aliado que fornece +2 em duas perícias a sua escolha (exceto Luta ou Pontaria e aprovadas pelo mestre). *Pré-requisito*: Pre 2.

## Palavras de Devoção

Você combina uma fé verdadeira com o conhecimento dos ritos e tradições de sua religião. Você recebe treinamento em Religião ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, uma vez por cena, pode gastar 3 PE e uma ação completa para executar uma oração para um número de pessoas até o dobro de sua Presença. Até o fim da cena, todos os participantes dessa oração recebem resistência a dano mental 5. *Pré-requisito*: Pre 2.

## Parceiro

Em algum momento da sua vida, você conquistou uma amizade fiel e verdadeira; alguém disposto a até mesmo a se arriscar para lhe ajudar. Você possui um parceiro, uma pessoa que o acompanha e o auxilia em suas missões. Escolha os detalhes dele, como nome, aparência e personalidade. Em termos de jogo, é um aliado de um tipo à sua escolha (veja *OPRPG*, p. 171). O parceiro obedece às suas ordens e se arrisca para ajudá-lo, mas, se for maltratado, pode parar de segui-lo (de acordo com o mestre). Se perder seu aliado, você precisa gastar uma folga da Ordem (veja p. 94) para receber outro. *Pré-requisitos*: treinado em Diplomacia, NEX 30%.

## Pensamento Tático

Você possui uma mente voltada para análises táticas e pensamento estratégico. Você recebe treinamento em Tática ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, quando você passa em um teste de Tática para analisar terreno, você e seus aliados em alcance médio recebem uma ação de movimento adicional na primeira rodada do próximo combate neste terreno (desde que ele ocorra até o fim do dia). *Pré-requisito*: Int 2.

## Personalidade Esotérica

Você sempre teve uma afinidade com assuntos esotéricos. Você recebe +3 PE e recebe treinamento em Ocultismo. Se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. *Pré-requisito*: Int 2.

## Persuasivo

Você possui uma personalidade diplomática e sabe obter o que deseja por meio de argumentação e conversa. Você recebe treinamento em Diplomacia ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, ao fazer um teste para persuasão, a penalidade que você sofre por perguntar ou pedir coisas custosas ou perigosas diminui em –5. *Pré-requisito*: Pre 2.

## Pesquisador Científico

Você possui um profundo respeito pela ciência e acredita que ela é a resposta para muitos de seus questionamentos. Você recebe treinamento em Ciências ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, você pode usar Ciências no lugar de Ocultismo e Sobrevivência para identificar criaturas e animais, respectivamente. *Pré-requisito*: Int 2.

## Proativo

Seu negócio é fazer as coisas, e não deixar para depois. Você recebe treinamento em Iniciativa ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, ao rolar um 19 ou 20 em pelo menos um dos dados de um teste de Iniciativa, você recebe uma ação padrão adicional em seu primeiro turno. *Pré-requisito*: Agi 2.

## Provisões de Emergência

Você é um sujeito precavido e mantém uma reserva secreta para quando as coisas ficarem ruins. Você possui um esconderijo com equipamentos e suprimentos escondidos para uma situação de emergência. Uma vez por missão, você pode usar uma ação de interlúdio para recuperar o conteúdo de seu esconderijo (pessoalmente ou através de algum contato). Você recebe novos equipamentos a sua escolha equivalente à sua patente no início desta missão (como se tivesse uma nova fase de preparação de missão).

## Racionalidade Inflexível

Suas convicções e sua visão de mundo são baseadas em argumentos racionais e lógicos. Você pode usar Intelecto no lugar de Presença como atributo-chave de Vontade e para calcular seus pontos de esforço. *Pré-requisito*: Int 3.

### Rato de Computador

Você adora computadores e outros dispositivos tecnológicos. Você recebe treinamento em Tecnologia ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Você pode hackear, localizar arquivo ou operar dispositivo como uma ação completa e, uma vez por cena de investigação, se tiver acesso a um computador, pode fazer um teste de Tecnologia para procurar pistas sem gastar uma rodada de investigação. *Pré-requisito*: Int 2.

### Resposta Rápida

Seus reflexos são tão apurados que o permitem agir antes mesmo de você perceber as ameaças de forma consciente. Você recebe treinamento em Reflexos ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, ao falhar em um teste de Percepção para evitar ficar desprevenido, você pode gastar 2 PE para rolar novamente o teste usando Reflexos. *Pré-requisito*: Agi 2.

### Talentoso

Você possui inclinação para todas as formas de expressão artística. Você recebe treinamento em Artes ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, quando faz um teste de Artes para impressionar, o bônus em perícias que você recebe aumenta em +1 para cada 5 pontos adicionais em que o resultado de seu teste passar a DT. *Pré-requisito*: Pre 2.

### Teimosia Obstinada

As pessoas chamam você de teimoso. Mas elas estão erradas! Você recebe treinamento em Vontade ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, quando faz um teste de Vontade contra um efeito que cause uma condição mental ou tente modificar sua categoria de atitude (como o ritual *Enfeitiçar*), você pode gastar 2 PE para receber +5 neste teste. *Pré-requisito*: Pre 2.

### Tenacidade

Seu corpo desenvolveu a capacidade de suportar rigores extremos. Você recebe treinamento em Fortitude ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, ao estar morrendo, mas consciente (com pelo menos 1 PV), você pode fazer um teste de Fortitude (DT 20 + 10 por teste anterior na mesma cena) como ação livre. Se for bem-sucedido, encerra a condição morrendo. *Pré-requisito*: Vig 2.

### Sentidos Aguçados

Todos os seus sentidos são mais aguçados que o normal. Você recebe treinamento em Percepção ou, se já for treinado nessa perícia, recebe +2 nela. Além disso, não fica desprevenido contra inimigos que não possa ver e, sempre que erra um ataque devido a camuflagem, pode rolar mais uma vez o dado da chance de falha. *Pré-requisito*: Pre 2.

### Sobrevivencialista

Você aprecia — ou aprecia enfrentar — a natureza. Você recebe treinamento em Sobrevivência ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, você recebe +2 em testes para resistir a efeitos de clima e terreno difícil natural não reduz seu deslocamento nem impede que você execute investidas. *Pré-requisito:* Int 2.

### Sorrateiro

Você sabe ser discreto em qualquer situação. Você recebe treinamento em Furtividade ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, você não sofre penalidades por se mover normalmente enquanto está furtivo, nem por seguir alguém em ambientes sem esconderijos ou sem movimento. *Pré-requisito*: Agi 2.

### Vitalidade Reforçada

Você possui uma capacidade superior de suportar ferimentos. Você recebe +1 PV para cada 5% de NEX (ou para cada nível, se estiver usando a regra de nível de experiência) e +2 em Fortitude. *Pré-requisito*: Vig 2.

### Vontade Inabalável

Sua mente é preparada para suportar os mais rigorosos traumas. Você recebe +1 PE para cada 10% de NEX (ou para cada 2 níveis, se estiver usando a regra de nível de experiência) e +2 em Vontade. *Pré-requisito*: Pre 2.

# EQUIPAMENTOS

Na luta contra o Outro Lado — um inimigo muito mais poderoso que você — ter a ferramenta certa para o trabalho pode ser a diferença entre a vida e a morte. Isso pode ser desde um item cotidiano até dispositivos tecnológicos de ponta, desenvolvidos especificamente para combater o paranormal.

## ARMAS

**Baioneta.** Uma lâmina projetada para ser fixada em um fuzil ou arma similar. Você pode gastar uma ação de movimento para fixar a baioneta em uma arma de fogo de duas mãos. Se fizer isso, a baioneta se torna uma arma de duas mãos ágil e seu dano aumenta para 1d6. Você ainda pode atacar com a arma de fogo, mas sofre –20 em ataques à distância com ela.

**Bastão Policial.** Essencialmente um bastão com uma guarda lateral, esta é a arma branca de uso padrão da maioria das forças policiais. Além de desferir golpes contundentes, pode ser usada para aparar ataques; quando usa a ação especial esquiva com um bastão policial, o bônus que você recebe na Defesa aumenta em +1. Um bastão policial é uma arma *ágil*.

**Espingarda de Cano Duplo.** Geralmente usada para caça, essa versão da espingarda conta com dois canos paralelos, cada um com um gatilho e capacidade para um cartucho. Ao contrário de outras armas de fogo, você precisa gastar uma ação de movimento para recarregar a espingarda de cano duplo após disparar seus dois cartuchos. Quando ataca com essa arma, você pode disparar os dois canos no mesmo alvo; se fizer isso, sofre –20 no teste de ataque, mas o dano da arma aumenta para 6d6.

**Estilingue.** Originalmente usado para caçar passarinhos, estilingues evoluíram em formato e composição. Ao contrário de outras armas de disparo, permite que você aplique seu valor de Força às rolagens de dano. Um estilingue dispara bolinhas que podem ser reaproveitadas e, na falta destas, você pode usar pedrinhas como munição; um pacote de bolinhas dura uma missão inteira, tem categoria 0 e ocupa o mesmo espaço do estilingue. Um estilingue também pode lançar granadas; fazer isso permite arremessar uma granada em alcance longo.

**Faca Tática.** Uma faca balanceada para contra-ataques rápidos e bloqueios. Se usada na ação especial contra-ataque, fornece +2 no teste de ataque para contra-atacar. Se usada na ação especial bloqueio, você pode gastar 2 PE e sacrificar a faca tática para aumentar a RD do bloqueio em +20. A faca tática é uma arma *ágil* e pode ser arremessada.

**Gancho de Carne.** Usado para pendurar carne em frigoríficos, este gancho metálico pode servir como arma. Também pode ser amarrado a um pedaço de corda ou corrente; isso aumenta seu alcance para 4,5m e o transforma em um item de espaço 2.

**Picareta.** Essencialmente uma ferramenta de mineração e demolição, uma picareta pode ser empregada em combate na falta de armas apropriadas.

**Pistola Pesada.** Uma versão de calibre superior da tradicional pistola. Sua potência e recuo impõem uma penalidade de –20 em testes de ataque; empunhá-la com as duas mãos anula essa penalidade.

**Pregador Pneumático.** Outra ferramenta que pode ser empregada como arma em uma situação extrema, um pregador pneumático é um aparelho semelhante a uma pistola que dispara pregos sob pressão. Embora seja um dispositivo mecânico, ele conta como uma arma de fogo para seus poderes que afetam armas deste tipo. Um pregador armazena 300 pregos em rolo, o suficiente para durar uma missão inteira.

**Revolver Compacto.** Uma arma de baixo calibre, projetada para ser facilmente escondida no corpo. Se for treinado em Crime, você consegue carregar uma dessas armas sem que ela ocupe um espaço.

**Shuriken.** Pequenos projéteis metálicos em forma de estrelas ou dardos, usados por artistas marciais (e fãs de ninjas). Se for veterano em Pontaria, uma vez por rodada, quando ataca com uma shuriken, você poderá gastar 1 PE para fazer um ataque adicional de shuriken contra o mesmo alvo. Uma única shuriken representa um "pacote" suficiente para duas cenas (ou 10 shurikens, se estiver usando a regra opcional de contagem de munição).

## TABELA 1.4: NOVAS ARMAS

| Arma | Categoria | Dano | Crítico | Alcance | Tipo | Espaços |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ***Armas Simples*** | | | | | | |
| *Armas de Disparo – Uma Mão* | | | | | | |
| Pregador pneumático | 0 | 1d4 | x4 | Curto | P | 1 |
| *Armas de Disparo – Duas Mãos* | | | | | | |
| Estilingue | 0 | 1d4 | x2 | Curto | I | 1 |
| *Armas de Fogo – Leves* | | | | | | |
| Revólver compacto | I | 2d4 | 19/x3 | Curto | P | 1 |
| Balas curtas | 0 | — | — | — | — | 1 |
| ***Armas Táticas*** | | | | | | |
| *Corpo a Corpo – Leves* | | | | | | |
| Baioneta | 0 | 1d4 | 19 | — | P | 1 |
| Faca tática | I | 1d6 | 19 | Curto | C | 1 |
| Gancho de carne | 0 | 1d4 | x4 | — | P | 1 |
| *Corpo a Corpo – Uma Mão* | | | | | | |
| Bastão policial | I | 1d6 | x2 | Curto | I | 1 |
| Picareta | 0 | 1d6 | x4 | — | P | 1 |
| *Armas de Arremesso* | | | | | | |
| Shuriken | I | 1d4 | x2 | Curto | P | 0,5 |
| *Armas de Fogo - Uma Mão* | | | | | | |
| Pistola pesada | I | 2d8 | 18 | Curto | B | 1 |
| Balas curtas | 0 | — | — | — | — | 1 |
| *Armas de Fogo - Duas Mãos* | | | | | | |
| Espingarda de cano duplo | II | 4d6 | x3 | Curto | B | 2 |
| Cartuchos | I | — | — | — | — | 1 |

## SOBREVIVÊNCIA E MUNIÇÃO

**Ordem Paranormal RPG** usa um sistema simplificado de controle de munição, que não se preocupa com as minúcias de contagem individual de balas. Entretanto, para histórias de sobrevivência, pode ser interessante controlar os recursos dos personagens por meio da regra opcional de contagem de munição (*OPRPG*, p. 174). Isso adiciona tensão aos combates e à missão, uma vez que os personagens sabem que seus recursos são limitados.

Para efeitos de contagem de munição, as novas armas apresentadas neste capítulo têm a seguinte capacidade de armazenamento.

- **Espingarda de Cano Duplo:** 2 balas.
- **Pistola Pesada:** 10 balas.
- **Revolver Compacto:** 5 balas.

Além disso, se usar a regra opcional de contagem de munição, adicione a seguinte modificação à lista de modificações de armas.

**Carregador Rápido.** *Modificação para armas de fogo, bestas e balestras.* Em uma arma de fogo, permite recarregá-la como uma ação livre uma vez por rodada. Para bestas ou balestras, permite até cinco recargas como ação livre exigindo apenas uma mão. Após isso, é necessário recarregar o carregador um virote de cada vez (uma ação de movimento por virote).

# EQUIPAMENTOS GERAIS

## ACESSÓRIOS

**Amuleto Sagrado.** Um utensílio especial na forma de shimenawa, rosário, fio de contas, contas de oração ou qualquer outro objeto que reforce sua fé e ajude a blindá-lo das desgraças do dia a dia. Ocupa o espaço de um item vestido e fornece +2 em Religião e Vontade.

**Celular.** Um utensílio especial (embora comum hoje em dia). Serve para tirar fotos, gravar áudios e vídeos, acessar a internet e até, veja só, ligar para outras pessoas. Se tiver acesso a internet, fornece +2 em testes de perícia que envolvam adquirir informações. Por fim, possui uma lanterna fraca, mas útil na falta de um equipamento melhor, que ilumina em um cone de 4,5m.

**Chave de Fenda Universal.** Esta ferramenta pode ser considerada um milagre da engenharia humana. Com ela em mãos, você é capaz de resolver quase qualquer problema. Fornece +2 em testes de perícia para criar ou reparar objetos, desde panelas de cozinha até motores de avião. Também fornece o bônus se usada como item de apoio em situações especiais, como lidar com cabos para hackear um servidor.

**Chaves.** Molhos de chaves (de casa, veículo, cadeados etc.) são itens comuns. Usar o barulho de um molho de chaves para distrair alguém (jogando as chaves, por exemplo) fornece +2 em testes de Furtividade feitos na mesma rodada.

**Documentos Falsos.** Um conjunto de documentos (identidade funcional, carteira de habilitação, cartões de crédito etc.) em nome de uma identidade falsa. Você recebe +2 em testes de Diplomacia, Enganação e Intimidação para se passar pela pessoa representada pelos documentos.

**Manual Operacional.** Um livro com lições práticas sobre um assunto. Existe um manual operacional para cada perícia; gastar uma ação de interlúdio lendo um manual permite que você use essa perícia como se fosse treinado nela até o próximo interlúdio. Um manual operacional aprimorado (veja *OPRPG*, p. 64) também fornece +5 na perícia.Você só pode receber o benefício de um manual operacional por vez.

**Notebook.** Um utensílio especial. Como um celular, se tiver acesso a internet fornece +2 em testes de perícia que envolvem adquirir informações. Além disso, por sua tela maior, pode ser usado para entretenimento de forma mais agradável; ao relaxar em cenas de interlúdio, você recupera 1 ponto adicional de Sanidade. A luz do monitor ilumina em um cone de 4,5m. Tablets estão inclusos como uma variação de notebook.

### Modificações para Acessórios

**Bateria Potente.** Essa modificação para objetos elétricos aumenta sua eficiência e duração. Se usada em lanternas, celulares e notebooks, dobra a duração da bateria e o alcance da luz projetada. Se usada em um taser, dobra seus usos, aumenta o dano para 1d8 e a DT para resistir a ele em +5. Pode afetar outros objetos, conforme proposta dos jogadores, a critério do mestre.

### OPÇÃO: DURAÇÃO DE BATERIAS

Via de regra, os jogadores não precisam se preocupar com a duração da bateria de dispositivos eletrônicos, como celulares e lanternas. Entretanto, se o mestre quiser limitar os recursos dos personagens, pode usar esta opção.

Para representar o consumo da bateria de dispositivos eletrônicos, na primeira vez em cada cena que o dispositivo for usado, o jogador deve rolar um 1d12. A cada nova cena em que o item for usado, o dado a ser rolado diminui em um passo (d10, d8 e assim por diante) até um mínimo de 1d4. Se o resultado de um desses dados for um 1, a bateria acaba. Recarregar a bateria redefine o dado para d12. Se estiver usando essa regra, a modificação bateria potente faz com que o dado diminua um passo a cada dois usos.

## TABELA 1.5: NOVOS EQUIPAMENTOS GERAIS

| Nome | Categoria | Espaços |
|---|---|---|
| *Acessórios* | | |
| Amuleto sagrado | 0 | 1 |
| Celular | 0 | 1 |
| Chave de fenda universal | 0 | 1 |
| Chaves | 0 | 1 |
| Documentos falsos | I | 1 |
| Manual operacional | I | 1 |
| Notebook | 0 | 2 |
| *Explosivos* | | |
| Dinamite | I | 1 |
| Explosivo plástico | I | 1 |
| Galão vermelho | 0 | 2 |
| Granada de gás sonífero | I | 1 |
| Granada de PEM | I | 1 |
| *Itens Operacionais* | | |
| Alarme de movimento | 0 | 1 |
| Alimento energético | II | 1 |
| Aplicador de medicamentos | I | 1 |
| Braçadeira reforçada | I | 1 |
| Cão adestrado | I | – |
| Coldre saque rápido | I | 1 |
| Equipamento de escuta | I | 1 |
| Estrepes (saco) | 0 | 1 |
| Faixa de pregos | I | 2 |
| Isqueiro | 0 | 0,5 |

| Nome | Categoria | Espaços |
|---|---|---|
| Medicamentos | | |
| Antibiótico | I | 0,5 |
| Antídoto | I | 0,5 |
| Antiemético | I | 0,5 |
| Antihistamínico | I | 0,5 |
| Anti-inflamatório | I | 0,5 |
| Antitérmico | I | 0,5 |
| Broncodilatador | I | 0,5 |
| Coagulante | I | 0,5 |
| Óculos de visão noturna | I | 1 |
| Óculos escuros | 0 | 1 |
| Pá | 0 | 2 |
| Paraquedas | 1 | 2 |
| Traje de mergulho | 1 | 2 |
| Traje espacial | 2 | 5 |
| *Itens Paranormais* | | |
| Catalisadores ritualísticos de (elemento) | | |
| Ampliador | I | 0,5 |
| Perturbador | I | 0,5 |
| Potencializador | I | 0,5 |
| Prolongador | I | 0,5 |
| Ligação Direta Infernal | II | 1 |
| Medidor de Condição Vertebral | II | 1 |
| Pé de Morto | II | 1 |
| Pendrive selado | II | 0,5 |
| Valete da Salvação | I | 0,5 |

## EXPLOSIVOS

**Dinamite.** Dinamite é um artefato explosivo à base de nitroglicerina, ajeitado em um bastão com 20 cm de comprimento. Com a mesma ação padrão é possível acender seu pavio com uma das mãos e arremessá-la com a outra em um ponto à sua escolha em alcance médio. A dinamite afeta um raio de 6m a partir do ponto de impacto; seres e objetos soltos na área sofrem 4d6 pontos de dano de impacto e 4d6 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Reflexos DT Agi reduz à metade e evita condição em chamas).

**Explosivo Plástico.** Essa massa adesiva do tamanho de uma esponja é acompanhada de pinos de ignição e um detonador remoto. Para utilizá-la, você precisa gastar duas rodadas para preparar os pinos e grudar o explosivo em uma superfície. Por fim, você pode detonar o explosivo acionando um detonador (uma ação livre que pode ser feita de alcance longo) ou causando pelo menos 1 ponto de dano de fogo ou eletricidade nele. Quando detonado, o explosivo plástico causa 16d6 pontos de dano de impacto em todos os seres e objetos em um raio de 3m (Reflexos DT Int reduz à metade). Se usado por um especialista em explosivos (alguém treinado em Crime ou uma Profissão adequada, a critério do mestre), causa o dobro de dano em objetos e estruturas e ignora sua RD.

**Galão Vermelho.** Galões vermelhos, ou marcados com um símbolo de chama, carregam substâncias inflamáveis. Apesar de serem mais frequentes em ambientes industriais, também são encontrados em ambientes inusitados quando menos se espera. Ao sofrer dano de fogo ou balístico, um galão vermelho explode, atingindo uma esfera de 6m de raio. Seres na área sofrem 12d6 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Reflexos DT 25 reduz à metade e evita a condição). A área afetada pelo raio da explosão fica em chamas (1d6 pontos de dano de fogo por rodada em seres e objetos) até ser apagada ou a cena acabar. Veja mais sobre as consequências de um galão vermelho em Fogo e Fumaça (*OPRPG*, p. 292).

**Granada de Gás Sonífero.** Esta granada libera uma fumaça branca que preenche um raio de 6m a partir do ponto de impacto. Seres que comecem seus turnos na área ficam inconscientes e caídos ou, se estiverem envolvidos em atividade física intensa (como combate), ficam exaustos por 1 rodada, depois fatigados (em ambos os casos, Fortitude DT Agi reduz para fatigado por 1d4 rodadas). O gás permanece na área por 2 rodadas.

**Granada de PEM.** Esta granada emite um poderoso pulso eletromagnético que desativa todos os equipamentos elétricos em um raio de 18m até o fim da cena. Criaturas de Energia na área sofrem 6d6 pontos de dano de impacto e ficam atordoadas por 1 rodada (apenas uma vez por cena, Fortitude DT Agi reduz à metade e evita a condição).

## ITENS OPERACIONAIS

**Alarme de Movimento.** Este pequeno objeto de fácil aquisição pode ser controlado por um dispositivo móvel específico ou um aplicativo de celular. Você pode gastar uma ação completa para posicionar e ativar o alarme; após isso, sempre que houver movimento significativo em um cone de 30m para onde ele foi apontado, ele irá sinalizar o dispositivo de controle. Ao acionar o alarme você pode regular sua sensibilidade ao movimento (como padrão, ele é acionado sempre que um ser Pequeno ou maior se move na área). A sinalização pode ser discreta, apenas no dispositivo, ou barulhenta, acionando um alarme sonoro alto e agudo.

**Alimento Energético.** Existem diversos alimentos e suplementos de alta tecnologia capazes de recuperar as energias mentais de um agente. Você pode gastar uma ação padrão para consumir este item e recuperar 1d4 PE.

**Aplicador de Medicamentos.** Essa adaptação portátil de bombas injetoras hospitalares pode ser presa ao redor do braço ou perna para aplicar uma substância, como um cicatrizante ou medicamento, com uma ação de movimento. O aplicador tem espaço para três doses de substâncias (já contabilizadas no espaço do item). Carregar uma dose de uma substância no aplicador é uma ação padrão.

**Braçadeira Reforçada.** Semelhante às proteções usadas em artes marciais e outros esportes de contato, estas braçadeiras ajudam a absorver o impacto ao bloquear golpes com o braço. Elas aumentam em +2 a RD que você recebe por usar um bloqueio.

**Cão Adestrado.** Um cachorro pode ser um parceiro (e amigo!) valioso para um agente. Um personagem treinado em Adestramento pode usar um cão adestrado como um aliado (veja o quadro abaixo).

**Coldre Saque Rápido.** Este coldre é projetado para que a arma possa ser sacada ou armazenada com um movimento mínimo. Uma vez por rodada, você pode sacar ou guardar uma arma de fogo leve como uma ação livre.

**Equipamento de Escuta.** Este conjunto contém um receptor, com alcance de 90m, e três minúsculos transmissores capazes de captar conversas e outros sons em um raio de 9m. Instalar um transmissor demora alguns minutos e exige um teste de Crime contra DT 20 (uma falha indica que a escuta não irá transmitir). O resultado desse teste é também a DT para outras pessoas encontrarem o transmissor. É possível instalar um transmissor discretamente com outras pessoas presentes; fazer isso é uma ação completa, requer um teste de Furtividade oposto à Percepção dos presentes e aumenta a DT do teste de Crime em +5.

**Estrepes.** Uma ferramenta medieval cuja utilidade a manteve ativa até os dias de hoje, um estrepe é uma peça de metal com quatro pontas afiadas, construída de modo que uma ponta sempre fique voltada para cima. Usar um saco de estrepes em combate exige uma ação padrão para cobrir um quadrado de 1,5m de lado. Um ser que pise numa área coberta de estrepes sofre 1d4 pontos de dano de perfuração e fica lento por um dia. Em uma cena de perseguição, você pode aplicar os estrepes como parte de sua ação, mas sofre –20 em seu teste nessa rodada. Um perseguidor que pise nos estrepes sofre –20 em testes de perseguição até o fim da cena. Tanto em combate quanto em perseguição, passar em um teste de Reflexos (DT Agi) evita os estrepes. Os estrepes não afetam seres capazes de resistir a todo o seu dano.

**Faixa de Pregos.** Este aparato compacto é uma trilha de hastes metálicas sanfonadas com pregos em toda sua extensão. Utilizado primariamente para parar veículos, pode ser empregado contra outros

### NOVO ALIADO: CÃO ADESTRADO

Um cão corajoso, grande — como um pastor alemão, dobermann, fila brasileiro ou caramelo — e treinado para ajudar em investigação e combate. Veja as regras de aliados em *OPRPG*, p. 171.

**Bônus.** Você recebe +2 em Investigação e Percepção.

**Ladrar e Morder.** Você pode gastar 1 PE para fazer o cão assumir uma postura defensiva ao seu redor. Você recebe +2 na Defesa por 1 rodada.

oponentes. Uma faixa de pregos funciona como estrepes, exceto que ocupa uma linha de 9m. Além disso, veículos com pneus de borracha que passem pela faixa têm seus pneus automaticamente perfurados, o que reduz seu deslocamento pela metade.

**Isqueiro.** Existem isqueiros de vários tipos, desde os sofisticados de metal até os descartáveis de plástico. Todos seguem o mesmo princípio; você pode gastar uma ação de movimento para produzir uma pequena chama. Além de incendiar objetos inflamáveis, emite luz em um raio de 3m.

**Medicamentos.** Além de cicatrizantes, existem outros medicamentos que podem ajudar os agentes. Você pode gastar uma ação padrão e o medicamento para aplicar seus efeitos em você ou em um ser adjacente.

- **Antibiótico:** Fortalece a imunidade contra vírus e bactérias. Fornece +5 no próximo teste de Fortitude contra efeitos de uma doença feito até o fim do dia.
- **Antídoto:** Ajuda o corpo a lidar com venenos. Fornece +5 no próximo teste de Fortitude contra efeitos de um veneno até o fim do dia. Um antídoto feito para um veneno específico, em vez disso, remove completamente o veneno.
- **Antiemético:** Remove a condição enjoado e fornece +5 em testes para evitar essa condição até o fim da cena. A critério do mestre, pode funcionar contra outras condições causadas por náuseas e vômitos.
- **Antihistamínico:** Reduz reações alérgicas perigosas. Fornece +5 no próximo teste contra efeitos de uma alergia feito até o fim do dia.
- **Anti-inflamatório:** Reduz reações inflamatórias, diminuindo dor e inchaço. Fornece 1d8+2 PV temporários.
- **Antitérmico:** Reduz reações febris perigosas e alivia dores de cabeça, permitindo um novo teste contra uma condição mental que o usuário esteja sofrendo. Só funciona uma vez por cena.
- **Broncodilatador:** Auxilia na respiração. Fornece +5 em testes para evitar as condições asfixiado ou fatigado feitos até o fim do dia.
- **Coagulante:** Aumenta a capacidade de coagulação, fornecendo +5 em testes para se estabilizar da condição sangrando feitos até o fim do dia. Se usado em conjunto com um teste de Medicina para remover a condição morrendo, também fornece +5 nesse teste.

## Opção: Limites de Itens Vestidos

Os limites de uso de itens são descritos na regra de capacidade de carga (OPRPG, p. 53). Esta é uma regra simples, que serve para o jogo básico. Contudo, *Sobrevivendo ao Horror* apresenta novos itens vestidos. Assim, introduz também uma nova opção de limites de uso.

Nesta opção, um personagem pode receber os benefícios de no máximo quatro itens vestidos — há um limite para a quantidade de objetos com os quais é possível lidar ao mesmo tempo! Se você vestir um quinto item, ele não fornecerá seu benefício até que você remova outro. Vestir ou despir um item é uma ação de movimento (e você ainda precisa gastar outra ação de movimento para guardá-lo ou uma ação livre para largá-lo no chão). Esse limite se aplica apenas a itens com benefícios mecânicos — você pode vestir roupas comuns sem que isso afete seu limite. Um item vestido é qualquer item que forneça algum benefício e que não precise ser empunhado para ser usado, como proteções, vestimentas, bandoleiras, entre outros.

**Óculos Escuros.** Um personagem vestindo óculos escuros não pode ser ofuscado.

**Óculos de Visão Noturna.** Alimentados por uma bateria, estes óculos permitem enxergar no escuro, como se o personagem tivesse visão no escuro. Entretanto, o usuário recebe –⑳ em testes de resistência contra a condição ofuscado e efeitos baseados em luz (como uma granada de atordoamento).

**Pá.** Esta pesada ferramenta fornece +5 em testes de Força para cavar buracos e mover detritos. Pode ser usada em combate como um bastão.

**Paraquedas.** Anula o dano de queda. Personagens com grau de treinamento veterano em Acrobacia, Pilotagem, Reflexos, Tática ou uma Profissão específica sabem usar paraquedas. Caso contrário, ou em quedas muito curtas, usar o paraquedas requer um teste de Reflexos (DT 20). Se falhar, o paraquedas não funciona adequadamente, reduzindo o dano de queda apenas à metade.

**Traje de Mergulho.** Uma roupa impermeável e que cobre quase o corpo inteiro, usada para garantir a segurança do mergulhador debaixo d'água. Vem acompanhado de tanque e máscara que garantem 1 hora de oxigênio. Fornece +5 em testes de resistência contra efeitos ambientais e resistência a dano químico 5. Ocupa o espaço de uma vestimenta e vesti-lo ou despi-lo é uma ação completa.

**Traje Espacial.** Uma roupa impermeável e que cobre o corpo inteiro, usada para garantir a segurança do astronauta no vácuo do espaço. Possui um suprimento de água e oxigênio de oito horas, e protege contra os raios cósmicos e de minúsculas rochas errantes no espaço. Fornece +10 em testes de resistência contra efeitos ambientais e resistência a dano químico 20. Ocupa o espaço de uma vestimenta e vesti-lo, ou despi-lo, demora duas rodadas.

## ITENS PARANORMAIS

**Catalisadores Ritualísticos.** Componentes ritualísticos que já foram alterados através de exposição paranormal e por isso são mais eficientes. Ao contrário de componentes comuns, um catalisador é consumido ao ser usado. Existem diversos tipos de catalisadores, uma para cada elemento. Você precisa estar empunhando um catalisador para usá-lo e só pode usar um catalisador por ritual. Por sua natureza, catalisadores não podem ser improvisados, como pela habilidade Improvisar Componentes, mas ainda podem ser fabricados em campo (veja p. 94).

- **Ampliador:** Aumenta o alcance do ritual em um passo (apenas de curto para médio, de médio para longo ou de longo para extremo) ou dobra a área de efeito. Por exemplo, uma *Dissonância Acústica* ampliada tem seu alcance aumentado para longo ou sua área aumentada para 12m de raio.
- **Perturbador:** A DT para resistir ao ritual aumenta em +2.
- **Potencializador:** O dano do ritual aumenta em um dado do mesmo tipo.
- **Prolongador:** A duração do ritual dobra. Por exemplo, um *Distorcer Aparência* prolongado tem sua duração aumentada para duas cenas. Não funciona para rituais instantâneos ou sustentados.

**Ligação Direta Infernal.** Um amontoado de fios de cobre contaminados com Sangue e Energia. Você pode gastar uma ação completa para usar os fios para ligar um veículo automaticamente. Isso faz os fios invadirem os controles do veículo animando-o de forma paranormal; o veículo recebe resistência a dano 20 (cumulativa com qualquer RD que já possua) e imunidade a Sangue, e você recebe +5 em testes de Pilotagem para conduzi-lo. Entretanto, nesse estado o veículo tentará causar o máximo de confusão possível; as consequências de qualquer falha nos testes de Pilotagem são amplificadas a critério do mestre (de forma geral, qualquer dano ou penalidade causado por uma falha é dobrado). Remover a ligação direta infernal de um veículo é uma ação completa.

**Medidor de Condição Vertebral.** Este item grotesco é uma coluna vertebral sustentada por Lodo de Morte e revestida com cabos e fios de Energia. Para ser usado, deve ser conectado à coluna vertebral, em um procedimento que exige uma ação completa e causa profunda dor e agonia, deixando o usuário atordoado por uma rodada. O medidor conta como uma vestimenta que fornece +2 em Fortitude. Além disso, uma vez conectado ele se ilumina em cores que vão do vermelho, na base, passando por amarelo no centro até verde no topo. Essas cores indicam a saúde do usuário, sendo verde a melhor condição. Além disso, se o usuário estiver sob um efeito paranormal,

o item emitirá pulsos de luz lilás. Por fim, as informações fornecidas pelo item concedem um bônus de +5 em testes de Medicina feitos para auxiliar o usuário.

**Pé de Morto.** Estas botas macabras foram costuradas com a pele de cadáveres amaldiçoados pela Morte. Com essa matéria grotesca, a bota mantém os passos do usuário leves e quase inaudíveis, como se ele fosse um fantasma se aproximando sem fazer barulho. Você recebe +5 em Furtividade e, em cenas de furtividade (p. 92), qualquer ação chamativa que envolva apenas se mover (como correr ou saltar) aumenta a visibilidade em apenas +1.

**Pen Drive Selado.** Este dispositivo está gravado com sigilos dourados de Conhecimento. Graças à proteção desses sigilos, o pen drive não pode ser invadido ou afetado por rituais, seres e efeitos de Energia. Isso mantém seus arquivos protegidos, e permite que ele seja usado para invadir outros dispositivos sem ser contaminado pela entidade. Existem outros modelos de dispositivos selados, como HDs externos e celulares.

**Valete da Salvação.** Assim como um valete servia a seus senhores, esta carta — um valete de ouros pintada de dourado e coberta com sigilos de Conhecimento — serve para salvá-lo de uma situação complicada. Para usá-la, você deve gastar uma ação padrão para atirá-la ao ar. Ela então irá voar em alcance médio, apontando para a melhor rota de fuga dentro deste alcance, e deixará de existir. Se a carta for gasta em uma cena de perseguição (p. 90), você é bem-sucedido em uma ação de cortar caminho.

## Modificações Paranormais

**Lente de Revelação.** Esta é uma modificação para câmeras de aura paranormal. Uma câmera de aura modificada com esta lente permite ver seres invisíveis e incorpóreos e ignorar a camuflagem deles. Além disso, você pode gastar uma ação padrão e 1 PE para fotografar uma criatura em alcance curto. Até o fim da cena, a criatura fotografada perde camuflagem e invisibilidade e se torna corpórea (Von DT Pre evita).

## Catalisadores Ritualísticos por Entidade

O processo de conjurar um ritual envolve diversas etapas. Uma das mais importantes é manipular um componente ritualístico; um objeto conectado, tanto em forma quanto em natureza, à Entidade que se está tentando conectar.

Conforme são utilizados, alguns desses componentes sofrem alterações, causadas pela prolongada exposição ao paranormal. Estas alterações fragilizam o componente, mas também permitem que ele seja consumido em troca de uma pequena alteração no ritual.

Tanto um componente quanto um catalisador ritualístico não são meras ferramentas. Eles são uma representação física, em toda sua extensão, da essência da Entidade e, por isso, são bastante específicos. Alguns exemplos de catalisadores ritualísticos, e como são consumidos, são descritos a seguir.

**Sangue.** Larvas, vermes e outras pequenas criaturas vivas consumidas pelo Sangue; Coração coberto de arame farpado inexplicavelmente batendo; Faca usada por um serial killer famoso. Ao ser consumido, um Catalisador Ritualístico de Sangue derrete e se torna uma gosma vermelha e pulsante, completamente inútil.

**Morte.** Crânio pequeno com Lodo escorrendo; Cinzas de um luzidio; Fruto misterioso paranormal apodrecido; Raízes mortas entrelaçadas que se movem; Um pequeno ser vivo filhote aprisionado em uma gaiola. Ao ser consumido, um Catalisador Ritualístico de Morte envelhece rapidamente até se desintegrar em pó.

**Conhecimento.** Pergaminho ancestral com textos escritos em sigilos de Conhecimento; Joias paranormais encontradas na pirâmide de um faraó; Balança dourada que nunca se move; Um Existido inofensivo aprisionado. Ao ser consumido, um Catalisador Ritualístico de Conhecimento é inexistido da Realidade.

**Energia.** Cubo mágico metálico caótico que não para de se embaralhar; Cartas de baralho que mudam toda vez que você olha; Uma brasa que nunca se apaga; Celular contendo um vírus paranormal; Uma pequena bola plasmática que nunca desliga. Ao ser consumido, um Catalisador Ritualístico de Energia vibra até implodir e se tornar inútil.

# Poderes Paranormais

Um poder paranormal adquirido através do ritual de Transcender não é apenas uma ferramenta. É algo que se torna um pedaço de sua identidade. Dizem que, ao voltar do Transcender, você também volta com uma mísera memória do absoluto horror, um fragmento que resta após esquecer quase tudo que viu. Essa lembrança perturbadora é a manifestação que dá origem ao poder adquirido após transcender.

## PODERES DE SANGUE

### Espreitar da Besta

O Sangue do Outro Lado deu a você o poder de controlar seu corpo e se mover exatamente como as bestas predadoras fazem. Você recebe +5 em Furtividade. Em cenas de perseguição (p. 90), se for o caçador, pode usar Furtividade em vez de Atletismo. Em cenas de furtividade (p. 92), seus movimentos são calculados pelos seus instintos, o que permite que faça ações discretas sem sofrer –⑳ de penalidade.

**Afinidade:** o bônus em Furtividade aumenta para +10.

### Instintos Sanguinários

Ao se conectar com o Sangue do Outro Lado, você desperta instintos animalescos paranormais. Você recebe visão no escuro e faro.

**Afinidade:** seus instintos aguçados transformam o terror da perseguição em uma tempestade viciante de adrenalina. Você não pode mais ser flanqueado, não fica desprevenido e recebe +5 em testes de resistência contra armadilhas da realidade ou paranormais.

## PODERES DE MORTE

### Antecipar Vitalidade

Sua ligação com a Morte permite que você sacrifique sua vitalidade futura para auxiliar seu presente. Quando faz um teste, você pode acumular uma carga de antecipação para adicionar +⑳ a esse teste. Você pode acumular um máximo de cargas de antecipação igual ao seu Vigor. Enquanto tiver uma carga de antecipação, em sua próxima ação de interlúdio dormir em vez de recuperar pontos de vida você perde uma dessas cargas.

**Afinidade:** você amplia sua capacidade de sacrificar o presente pelo futuro. O limite de cargas de antecipação que você pode acumular aumenta em +2 e você passa a perder 2 cargas por ação dormir.

### Aura de Pavor

Ao receber esse poder, você é tomado por uma aura de Morte que nunca mais o abandona. Do ponto de vista dos outros, é como se o mundo ao seu redor perdesse as cores e se tornasse mais opressor. Você pode gastar 2 PE e uma ação de movimento para deixar uma pessoa ou animal em alcance médio apavorado (Vontade DT Pre reduz para abalado). O alvo não precisa ser capaz de ver você. Esta condição termina ao fim da cena, se o alvo se afastar de você além de alcance médio ou se você usar este efeito em outro alvo. Uma mesma pessoa ou animal só pode sofrer o efeito deste poder uma vez por dia.

**Afinidade:** a DT para resistir ao poder aumenta em +5 e o número de alvos muda para quaisquer pessoas ou animais escolhidos no alcance.

## PODERES DE CONHECIMENTO

### Absorver Conhecimento

Você se conecta com o Conhecimento do Outro Lado para adquirir informação de forma paranormal, sem precisar gastar tempo de pesquisa. Se estiver empunhando uma fonte de conhecimento escrito (como um livro, um texto aberto em um celular ou uma pedra de runas), você pode gastar 1 PE e uma ação completa para fazer uma pergunta a esta fonte. Se a resposta estiver armazenada na fonte, você a obtém automaticamente. Se usar este poder em conjunto com a ação de interlúdio ler, você aumenta o dado de bônus recebido por esta ação em um passo (de d6 para 1d8, por exemplo).

**Afinidade:** quando usa um ritual de Conhecimento que tenha como alvo 1 pessoa (exceto você), se puder tocar o alvo o custo desse ritual é reduzido em –1 PE.

### Apatia Herege

Saber tudo é perder tudo. Contudo, não se deve subestimar a capacidade de adaptação humana. Ao se conectar com o Conhecimento do Outro Lado, você

## TABELA 1.6: NOVOS PODERES PARANORMAIS

| Poder | Elemento | Pré-requisito |
|---|---|---|
| Absorver Conhecimento | Conhecimento | — |
| Antecipar Vitalidade | Morte | — |
| Apatia Herege | Conhecimento | Conhecimento 1 |
| Aura de Pavor | Morte | — |
| Conexão Empática | Energia | Energia 1 |
| Espreitar da Besta | Sangue | — |
| Instintos Sanguinários | Sangue | — |
| Valer-se do Caos | Energia | — |

usa as experiências grotescas que já viveu para desligar suas emoções e blindar sua mente. Quando faz um teste contra uma condição de medo, você pode gastar 2 PE para rolar o teste novamente. Você deve aceitar o resultado da segunda rolagem, mesmo que seja menor que a primeira. *Pré-requisito*: Conhecimento 1.

**Afinidade:** você pode usar esse poder depois de saber se passou no teste, além de poder escolher a melhor rolagem entre as duas.

## PODERES DE ENERGIA

### Conexão Empática

Você consegue usar a Energia do Outro Lado para se conectar com objetos tecnológicos energizados. Você pode gastar uma ação completa e 2 PE para tocar um objeto elétrico que esteja ligado, como um celular, uma batedeira ou uma máquina de lavar roupa. Até o fim da cena, ou até deixar de tocá-lo, você pode conversar com o objeto como se ele fosse um ser senciente, e de algum jeito consegue escutar respostas. Um objeto tem percepção limitada de seus arredores, e sua personalidade e memórias são definidas apenas pelos arquivos ou programas que contém registrado em si; um objeto não tem lembranças do que ocorreu em seus arredores a não ser que tenha uma câmera e arquivos de vídeo em seu sistema, por exemplo. O objeto possui uma atitude inicial indiferente, mas pode ser persuadido com testes de Diplomacia (objetos normalmente têm Vontade 1, mas objetos particularmente sofisticados ou protegidos podem ter Vontade 2 ou 3, a critério do mestre). Apenas você é capaz de "ouvir" o objeto e precisa falar em voz alta para que ele te "escute". Quando o efeito termina, o item emite um lamento enquanto experimenta uma sensação traumática de morte; se você tentar falar novamente com ele, sua atitude será hostil devido ao sofrimento ao qual foi exposto. *Pré-requisito*: Energia 1.

**Afinidade:** você recebe +5 em testes de perícias baseadas em Intelecto ou Presença com o item.

### Valer-se do Caos

Você pode tentar manipular o caos do mundo ao seu redor, um ato que fornece grande poder às custas da ordem de sua mente. Quando faz um teste, você pode escolher tentar controlar o caos. Se fizer isso, você recebe +⓴ nesse teste. Entretanto, se o teste for uma falha, ou se o resultado desse d20 adicional (use um dado de cor diferente para identificá-lo) for igual ou menor que 5, você perde 1d4 pontos de Sanidade.

**Afinidade:** você perde Sanidade se o teste for uma falha ou se o resultado do ⓴ extra for 1 ou 2.

# NOVOS RITUAIS

Rituais são tentativas de comunicação feitas dentro da Realidade que abrem, através da exposição do conjurador, um canal de transmissão para as entidades do Outro Lado. A resposta, porém, muitas vezes é mais terrível do que se espera. As Entidades não têm interesse em se comunicar — elas devoram, consomem, oprimem e transformam.

Os ocultistas, seres humanos que dedicam suas vidas a conjurar rituais, existem há milênios. E, em todo esse tempo, conseguiram compreender apenas uma fração de como adaptar os sigilos de eloquência e componentes corretos para fazer a Entidade escolhida causar uma distorção específica. Todavia, nem sempre um mesmo ritual tem o mesmo resultado. Assim como numa conversa, não importa apenas o que é dito, mas também *quem* e *como*.

Em tempos modernos, ocultistas com acesso a informações, estudo ou sorte conseguem desenvolver diversas maneiras diferentes de conjurar rituais com relativa segurança, perdendo apenas uma pequena parte da própria humanidade. Não é incomum que sobreviventes do paranormal usem rituais para aumentar sua chance de sobrevivência, usando com inteligência os efeitos de uma entidade contra a outra. Os que se tornam agentes da Ordem, por exemplo, são guiados por ocultistas mais experientes para que não cometam os mesmos erros do passado.

Mas não é uma surpresa rituais conjurados por ocultistas inexperientes resultarem em consequências trágicas e horrorosas para todos os envolvidos. Na verdade, a grande maioria dos ocultistas da história humana só conseguiu conjurar um ritual uma única vez.

E aqueles que sobreviveram tiveram suas vidas para sempre marcadas pela experiência traumatizante de começar uma simples conversa com o Outro Lado.

## RITUAIS DE SANGUE

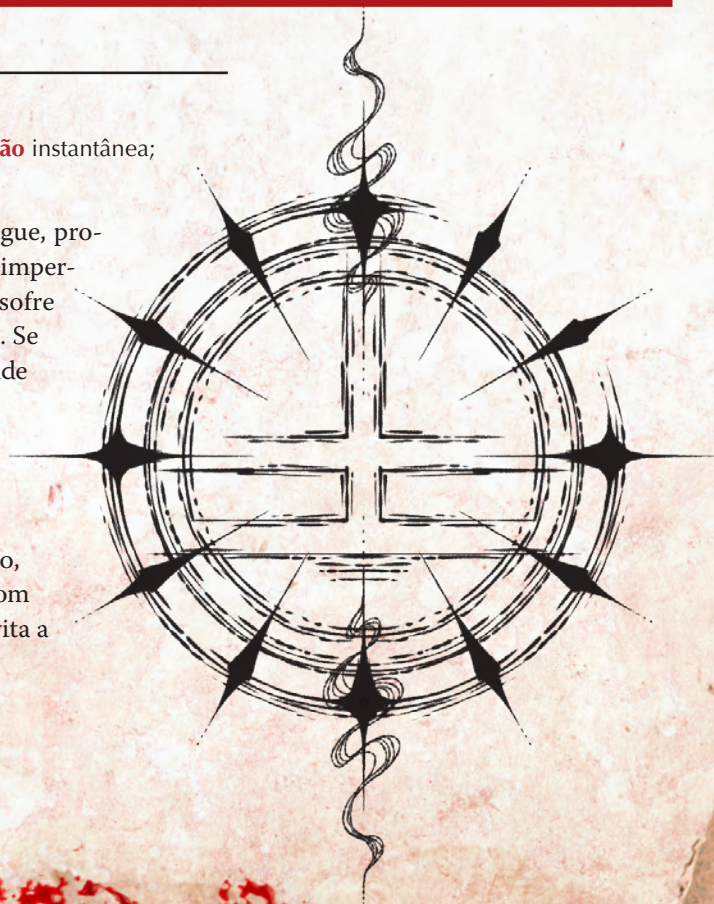
### ESFOLAR

SANGUE 1

**Execução** padrão; **Alcance** curto; **Alvo** 1 ser; **Duração** instantânea; **Resistência** Reflexos parcial

Você usa seu corpo como passagem para o Sangue, projetando agulhas e lâminas rubras praticamente imperceptíveis que se projetam contra o alvo. O ser sofre 3d4+3 pontos de dano de corte e fica sangrando. Se passar no teste de resistência, sofre apenas metade do dano e evita a condição.

**Discente (+2 PE):** muda o alcance para médio, o dano para 5d4+5 e o alvo para explosão com 6m de raio. Requer 2º círculo.

**Verdadeiro (+5 PE):** muda o alcance para longo, o dano para 10d4+10 e o alvo para explosão com 6m de raio. Passar no teste de resistência não evita a condição. Requer 3º círculo.

## SEDE DE ADRENALINA

SANGUE 2

**Execução** reação; **Alcance** pessoal; **Alvo** você; **Duração** instantânea

Ninguém se surpreende com os feitos impossíveis de um cultista de Sangue. Trocar racionalidade por um físico sobrenatural é entorpecente e viciante, e permite viver experiências que inundam a mente de adrenalina.

Quando você falha em um teste de Acrobacia ou Atletismo, pode conjurar esse ritual para repetir esse teste, usando Presença no lugar do atributo base daquela perícia. Alternativamente, quando sofre dano de impacto, você pode usar esse ritual para reduzir esse dano em 20. Em qualquer caso, você só pode usar este ritual uma vez por rodada.

Quando conjura esse ritual você entra em um transe de Sangue momentâneo enquanto seu corpo extrapola seus limites, suas veias pulsando, os olhos arregalados, a língua para fora, saindo completamente do seu estado racional. Se usá-lo para reduzir dano, mesmo que reduza o dano a 0, logo após o impacto o Sangue retorce seus ossos e tendões, fazendo com que você passe 1 rodada atordoado enquanto se contorce em ângulos impossíveis.

**Discente (+3 PE):** muda a redução de dano de impacto para 40.

**Verdadeiro (+7 PE):** muda a redução de dano de impacto para 70. Requer 4º círculo e afinidade.

## ODOR DA CAÇADA

SANGUE 3

**Execução** ação padrão; **Alcance** pessoal; **Alvo** você; **Duração** cena

Qualquer um com um livro de biologia sabe que emoções são feitas de hormônios e feromônios. Para a natureza, ferramentas importantíssimas, mas para a entidade de Sangue, pontos fracos que ela pode explorar para devorar as frágeis espécies da Realidade. Sendo um ocultista com alguma experiência, você também é capaz de se aproveitar dessa fragilidade.

Enquanto estiver sob efeito desse ritual seu nariz enruga, suas pupilas dilatam e os odores ao seu redor se intensificam. Você recebe faro (*OPRPG*, p. 179). Além disso, essa nova camada de percepção inunda seu corpo com capacidades que você desconhecia. Em uma cena de perseguição (p. 90) você recebe +5 nos testes de Atletismo e não perde PV pela ação de esforço extra, desde que o caçador que está o perseguindo, ou a presa que você está caçando, emita odores.

Todo esse consumo do seu corpo tem um preço. Na próxima cena, você está sob efeito de fome e sede (*OPRPG*, p. 292) como se tivesse falhado no teste de Fortitude do primeiro dia e precisa suprir essa necessidade ou continuará sofrendo com os efeitos como descrito na regra.

**Discente (+4 PE):** muda o alcance para toque e o alvo para 1 ser.

**Verdadeiro (+9 PE):** muda o alcance para curto e o alvo para até 5 seres. Requer afinidade.

## MARTÍRIO DE SANGUE

SANGUE 4

**Execução** padrão; **Alcance** pessoal; **Alvo** você; **Duração** veja texto

Você faz o sacrifício supremo e se entrega ao Sangue, sendo devorado em uma monstruosidade bestial por completo. Você fica mais forte, rápido e resistente, em troca de uma mente nublada pela raiva e uma aparência animalesca, sentindo os músculos rasgando, os ossos ficando protuberantes e a sua pele endurecendo em uma estrutura de couro rubro.

Você recebe faro, visão no escuro, cura acelerada 10, +10 em testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo e na Defesa, 30 PV temporários e seus ataques desarmados causam 1 dado de dano adicional e são considerados letais (sendo de corte, impacto ou perfuração à sua escolha no momento em que atacar). Após invocar o ritual, você não pode fazer mais fazer ações que demandem foco e concentração (como conjurar um ritual). Além disso, devido a sua aparência e estado violento, você sofre –3d20 em testes de perícias para interação social, como Diplomacia e Enganação.

Diferente de outros rituais, este não possui fim. A cada rodada, você sente um pedaço da sua mente sendo devorado. Todas as suas memórias, pensamentos e existência sendo mastigados e consumidos pela intensidade do Sangue. As palavras fazem cada vez menos sentido, assim como falar e compreender os outros se torna cada vez mais impossível no meio da tormenta dos sentimentos. Suas emoções se convertem em um oceano de Sangue, tudo é tão intenso, todo toque é dor extrema, todo ataque é euforia, todo movimento é adrenalina… e finalmente, quando a cena em que conjurou o ritual acaba, o mínimo controle que você tinha de suas ações também se vai e você se torna, permanentemente, uma criatura de Sangue, sacrificando seu personagem para o Outro Lado e o perdendo para sempre.

**Discente (+5 PE):** muda os bônus para +20 e os PV temporários para 50. Requer afinidade.

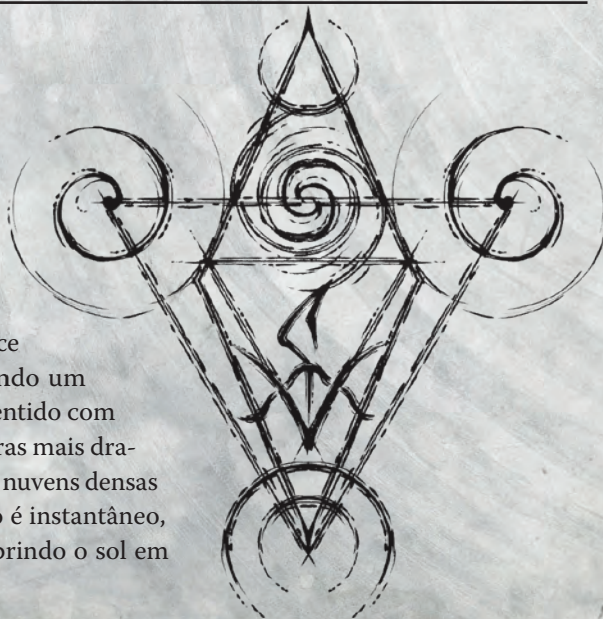
# RITUAIS DE MORTE

## APAGAR AS LUZES

MORTE 1

**Execução** padrão; **Alcance** pessoal; **Alvo** você; **Duração** instantânea

Poéticos são os textos que associam a Morte com a luz no fim do túnel. Entretanto, qualquer ocultista sabe que isso é um engodo. A Morte é fria, úmida, nojenta e escura. Estar acostumado à escuridão faz parte daqueles que escolhem abrir seus corpos para a Morte.

Ao conjurar esse ritual, qualquer fonte de luz em alcance curto de você, natural ou paranormal, se apaga (criando um ambiente de penumbra ou escuridão, o que fizer mais sentido com a cena). A forma como isso acontece se assemelha às obras mais dramáticas de terror (lâmpadas estouram, janelas se fecham, nuvens densas bloqueiam a luz do sol, velas se dissipam, etc.). O efeito é instantâneo, mas no caso de eventos temporários, como nuvens cobrindo o sol em

uma direção específica ou janelas que podem ser abertas, eles permanecem mantendo a escuridão, pelo menos, até o fim da cena (o vento não move a nuvem e a janela fica sobrenaturalmente impossível de ser aberta).

Você, por outro lado, recebe visão no escuro, até o fim da cena.

**Discente (+2 PE):** muda o alcance para determinar fontes de luz afetadas para longo. Requer 2º círculo.

**Verdadeiro (+5 PE):** como Discente, e além de você, até cinco outros seres dentro desse alcance recebem visão no escuro. Requer 3º círculo.

## LÍNGUA MORTA

MORTE 2

**Execução** padrão; **Alcance** toque; **Alvo** 1 cadáver; **Duração** sustentada

Todos sabem que mortos não falam, e ocultistas experientes sabem: "Nada que é levado pela Morte pode voltar ao que era antes". Contudo, isso não significa que cadáveres não tenham mais nada a dizer. E você sabe como conversar com a Morte. Ao preparar um cadáver humano e conjurar esse ritual, o Lodo da Morte se espalha por dentro do cadáver, reanimando-o forçadamente. Não se engane, ele ainda está morto, mas o seu passado está te observando agora, permitindo que ele responda algumas perguntas sobre sua vida de maneiras diferentes.

O cadáver é capaz de responder uma pergunta por rodada em que você mantém o ritual sustentado, até o limite de três rodadas. Se finalizar o ritual antes da terceira pergunta, o cadáver se desmancha em Lodo preto. Porém, ao final da terceira resposta, o cadáver é consumido pela Morte e se transforma em um esqueleto de Lodo (*OPRPG*, p. 217).

Não há necessidade de testes para tirar as respostas do cadáver, mas a clareza e objetividade delas ficam a critério do mestre e dependem do estado do cadáver.

Por exemplo, se está investigando um assassinato, falar o nome de um suspeito em voz alta pode resultar em uma série de espasmos violentos, simulando os movimentos das facadas que o corpo tomou para morrer. Ou se decidir mostrar algumas fotos de diferentes suspeitos, o crânio pode se virar lentamente para encarar seu assassino uma última vez.

Se o corpo não estiver em um estado de decomposição avançada, e ainda conter os órgãos responsáveis pela fala, é possível até tentar discernir uma palavra invertida ou outra que será vomitada em resposta junto com o Lodo.

Se necessário, os jogadores podem listar as perguntas que pretendem fazer e dar algum tempo para o mestre bolar as respostas, antes do jogo continuar.

**Discente (+3 PE):** aumenta o limite para quatro rodadas. Ao final da quarta rodada, ao invés de um esqueleto de Lodo, o cadáver se transforma em um enraizado (*OPRPG*, p. 214).

**Verdadeiro (+7 PE):** aumenta o limite para cinco rodadas. Requer 4º círculo e afinidade. Ao final da quinta rodada, ao invés de um enraizado, o cadáver se transforma em uma marionete (*OPRPG*, p. 218).

## FEDOR PÚTRIDO

MORTE 3

**Execução** ação padrão; **Alcance** pessoal; **Alvo** você; **Duração** sustentada

Por mais assustadora que seja a morte, você sabe que a melhor maneira de lidar com ela é aceitando o que ela tem a oferecer. Ao conjurar este ritual, você cobre o seu corpo com o fedor da Morte, parando suas funções biológicas e passando a cheirar como um cadáver apodrecendo. Seu coração para de bater, seus pulmões deixam de inflar, seu sangue cessa de fluir. Tudo fica, temporariamente, sendo sustentado pelo Lodo da Morte.

Nesse estado, qualquer animal se afasta de você instintivamente, como se você fosse uma fonte de doenças pútridas, e você sofre –3d20 em Diplomacia. Além disso, você recebe +5 em Furtividade, por se parecer com um corpo qualquer no cenário, e +10 em testes de Enganação para se fingir de morto. Em uma cena de furtividade (p. 92), enquanto você ficar parado, sua visibilidade é considerada 1 ponto menor.

Na prática, você não está morto nem é um morto-vivo, não está imune a doenças ou outros efeitos biológicos, ainda precisa dormir etc. Ter seu corpo sustentado pelo Lodo é terrível; para cada rodada em que mantêm esse ritual, você sofre 1d4 pontos de dano de Morte que ignora resistências.

**Discente (+4 PE):** muda o alcance para toque e o alvo para 1 ser voluntário.

**Verdadeiro (+9 PE):** muda o alcance para curto e o alvo para até 5 seres voluntários. Requer afinidade.

## SINGULARIDADE TEMPORAL

MORTE 4

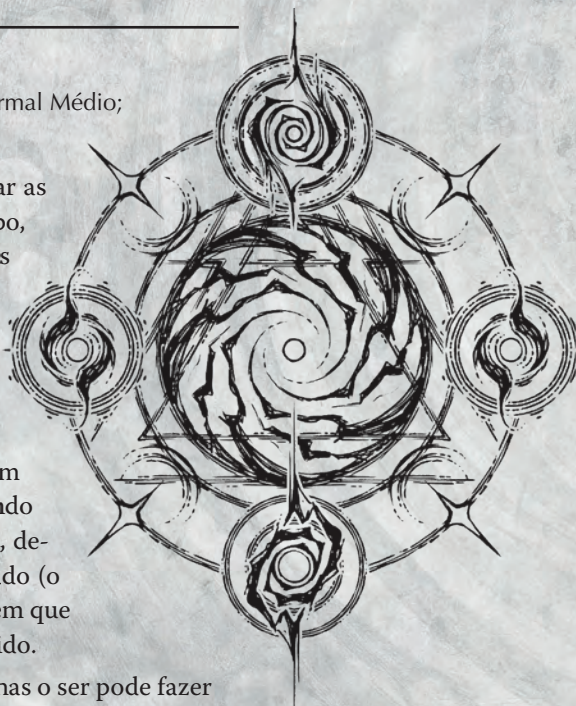
**Execução** padrão; **Alcance** curto; **Alvo** 1 objeto não paranormal Médio; **Duração** instantânea; **Resistência** veja texto

Você distorce a Realidade em espirais capazes de alterar as condições temporais de um objeto para avançá-lo no tempo, fazendo com que ele atinja o estado de decomposição mais avançado que um objeto do seu tipo poderia alcançar.

A definição exata do estado que o alvo pode alcançar depende da natureza do objeto e está sujeita a interpretação do mestre. Uma maçã, por exemplo, ficaria completamente apodrecida e decomposta, enquanto um diamante poderia não sofrer nenhum efeito. O pneu de um veículo poderia ressecar e rasgar (potencialmente fazendo seu motorista perder o controle). Em termos de regras, dependendo da natureza do objeto ele pode ficar danificado (o que impõe penalidades em seu uso, como –5 em testes em que ele seja empregado) ou pode ser completamente destruido.

Um objeto em uso por alguém ainda pode ser afetado, mas o ser pode fazer um teste de Fortitude para proteger o objeto do ritual.

**Discente (+5 PE):** muda o tamanho do objeto afetado para Grande.

**Verdadeiro (+10 PE):** muda o tamanho do objeto afetado para Enorme.

## RITUAIS DE CONHECIMENTO

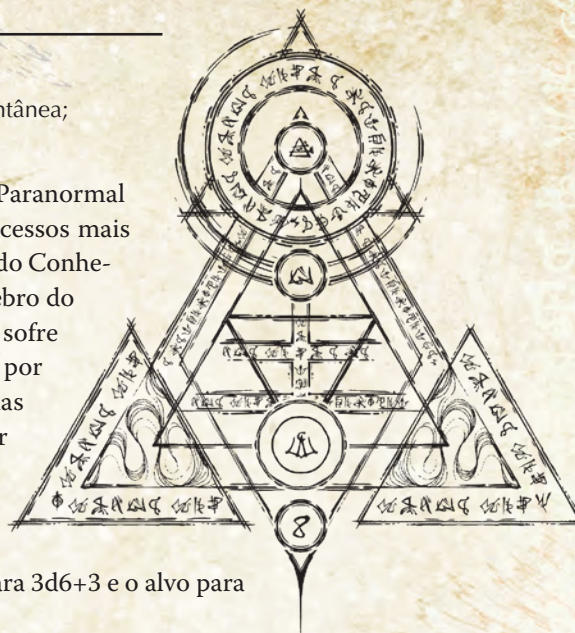
### DESFAZER SINAPSES

**CONHECIMENTO 1**

**Execução** padrão; **Alcance** curto; **Alvo** 1 ser; **Duração** instantânea; **Resistência** Vontade parcial

Enganam-se aqueles que pensam que o Conhecimento Paranormal é incapaz de causar dano físico; inexistir é um dos processos mais terríveis que podem acontecer com alguém. A entidade do Conhecimento inexiste bilhões de neurônios de dentro do cérebro do alvo, causando a angústia inexplicável do vazio. O alvo sofre 2d6+2 pontos de dano de Conhecimento e fica frustrado por uma rodada. Se passar no teste de resistência, sofre apenas metade do dano e evita a condição. O alvo precisa ter um cérebro; o efeito se reflete como uma dor de cabeça severa que faz sangrar levemente pelos olhos, narinas, orelhas e boca.

**Discente (+2 PE):** muda o alcance para longo, o dano para 3d6+3 e o alvo para até 5 seres a sua escolha. Requer 2º círculo.

**Verdadeiro (+5 PE):** muda o alcance para extremo, o dano para 8d6+8 e a condição para esmorecido. Se passar no teste de resistência, em vez de esmorecido, fica frustrado. Requer 3º círculo.

### AURORA DA VERDADE

**CONHECIMENTO 2**

**Execução** padrão; **Alcance** curto; **Área** esfera com 3m de raio; **Duração** sustentada; **Resistência** Vontade parcial

Diante do Conhecimento Paranormal, ninguém pode manter seus segredos por muito tempo. Uma luz espectral como ondas de uma aurora boreal dourada surge na área do ritual, e qualquer ser dentro dessa área é obrigado a falar apenas a verdade, inclusive o conjurador. Se passar no teste de resistência, o ser pode mentir (o que ainda pode ser percebido com testes de Intuição). Além disso, qualquer ser que tente se esconder, obter camuflagem ou ficar invisível dentro da luz é imediatamente revelado por minúsculos sigilos que brilham ao seu redor.

**Discente (+3 PE):** muda o alcance para médio e a área para esfera com 9m de raio e o conjurador não é mais afetado pelo efeito.

**Verdadeiro (+7 PE):** como discente, mas muda o alcance para longo e a duração para cena. Além disso, independentemente da distância, você pode ouvir tudo que é falado na área, como se estivesse nela. Requer 4º círculo e afinidade.

## RELEMBRAR FRAGMENTO

**CONHECIMENTO 3**

**Execução** padrão; **Alcance** toque; **Alvo** 1 objeto; **Duração** instantânea

Você toca um objeto que, por alguma razão, está ilegível ou incompreensível por ter sido danificado pelo tempo ou outro fator. O objeto precisa ser uma fonte de conhecimento escrito, como um livro, caderno, papel, pergaminho ou outro texto impresso, e você só precisa ter um pedacinho do texto equivalente a um dedo mindinho para conseguir restaurá-lo. Após a conjuração, o objeto é completamente restaurado para o momento em que recebeu sua última anotação e permanece assim enquanto o conjurador tocá-lo. Se o conjurador soltá-lo, o objeto retorna ao seu estado danificado. O Conhecimento não consegue relembrar objetos destruídos por meios paranormais.

**Discente (+4 PE):** o objeto permanece restaurado até o fim da missão.

**Verdadeiro (+9 PE):** em vez da descrição original, o ritual pode ser usado para alterar o objeto de forma imperceptível, conforme a vontade do conjurador (transformando uma folha com um texto qualquer em um documento de permissão de porte de armas "legítimo", por exemplo). Além disso, o objeto permanece alterado até o fim da missão. Requer afinidade.

## PRONUNCIAR SIGILO

**CONHECIMENTO 4**

**Execução** padrão; **Alcance** curto; **Alvo** 1 ser; **Duração** instantânea/veja texto; **Resistência** Vontade parcial

Você profana a Realidade, pronunciando um dos Sigilos do Conhecimento em voz alta, deturpando a natureza de um ser com o poder do Outro Lado. O sigilo é um som indescritível nunca escutado antes, e impossível de ser gravado ou lembrado. Ele causa um dos efeitos abaixo, à sua escolha:

**Esquecer:** o alvo esquece quem é ou o que está fazendo e fica atordoado por 1d4+1 rodadas (apenas uma vez por cena). Se passar no teste de resistência, ou se já foi atordoado por este ritual, fica desprevenido por 1d4 rodadas.

**Cegar:** o alvo fica cego. Se passar no teste de resistência, fica ofuscado por 1d4 rodadas.

**Inexistir:** o alvo "desaparece" da Realidade brevemente, retornando após alguns instantes. Para todos os efeitos, ele deixa de existir por 1d4+1 rodadas, ou 1 rodada, se passar no teste de resistência. Ao final desse período, o alvo retorna para o espaço onde estava (ou um espaço adjacente, se o local original estiver ocupado). Se o alvo for uma criatura, em vez disso ela retorna para um ponto qualquer a escolha dela em um raio de 18m do espaço onde estava. Um ser só pode ser inexistido desta forma uma vez por cena.

**Discente (+5 PE):** muda o alcance para extremo.

**Verdadeiro (+10 PE):** muda o alvo para até cinco seres. Requer afinidade.

# RITUAIS DE ENERGIA

## OVERCLOCK

**ENERGIA 1**

**Execução** reação; **Alcance** pessoal;
**Alvo** você; **Duração** instantânea

Até mesmo o caos proposto pela Energia pode ser um recurso. Ao fazer um teste de Tecnologia para lidar com um objeto eletrônico, você pode, após saber se passou no teste ou não, conjurar este ritual para receber as informações que buscava de outra forma, usando descargas de Energia para forçar o aparelho a seguir suas vontades.

Esta outra forma precisa que o mestre tenha acesso a uma música, pois o jogador será desafiado em um jogo de "estátua". Se não conhece o jogo, saiba que enquanto a música durar você deve mover os dedos no ar como se estivesse usando um teclado invisível — ou se mover aleatoriamente — mas quando o mestre interrompê-la, deve ficar completamente imóvel. O mínimo movimento errado, a critério do mestre, resulta em falha na aquisição da informação. O mestre pode interromper a música conforme preferir, mas se você não falhar até o fim dela, é bem-sucedido e descobre o que queria do aparelho eletrônico. O jogo de estátua pode ser substituído por outro jogo analógico de preferência da mesa.

Contudo, após receber as informações — ou não — o objeto é tomado por *flickering*, chiados, sons de impressora, cores contrastantes, imagens invertidas e janelas aleatórias fazendo perguntas sem sentido, que tornam seu uso impossível, como se ele estivesse sob ataque de um vírus paranormal.

**Discente (+2 PE):** você só falha no teste se errar duas vezes no jogo de estátua. Requer 2º círculo.

**Verdadeiro (+5 PE):** você só falha no teste se errar três vezes no jogo de estátua. Requer 3º círculo.

## TREMELUZIR

**ENERGIA 2**

**Execução** ação padrão; **Alcance** pessoal; **Alvo** você; **Duração** sustentada

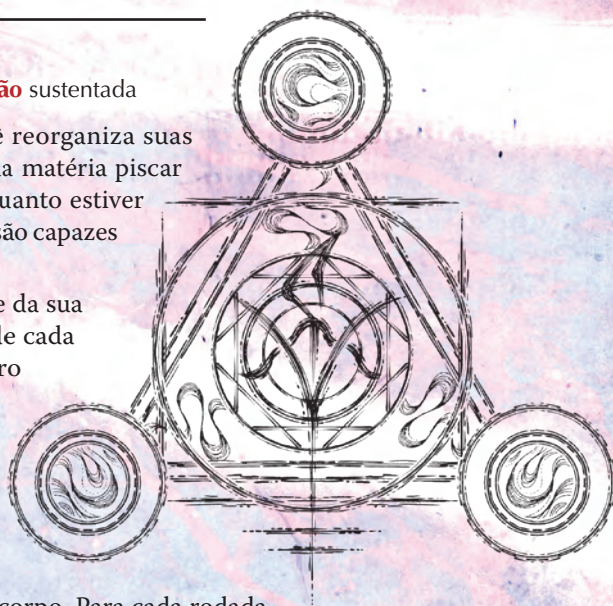
Permitindo que a Energia corra pelo seu corpo, você reorganiza suas moléculas até que se deformem em fótons, fazendo sua matéria piscar como a de um monitor com a imagem oscilando. Enquanto estiver nesse estado, você e todo objeto que estiver carregando são capazes de atravessar objetos sólidos.

Esse ritual não deixa você incorpóreo, pois ele depende da sua intenção ativa para funcionar. Para se mover através de cada objeto sólido, por menor que seja, você deve primeiro gastar uma ação de movimento. Sempre que fizer isso, há 25% (1 em 1d4) de você não atravessar, dando de cara com o objeto.

Se usado em uma cena de perseguição (p. 90), permite que você use a ação de cortar caminho sem sofrer penalidade em Atletismo.

Existir nesse estado de *flickering* é prejudicial para seu corpo. Para cada rodada em que esse ritual estiver ativo, a Energia desfragmenta sua matéria, fazendo com que sofra 1d4 pontos de dano de Energia que ignoram resistência. Se terminar sua rodada com parte do corpo, ou todo ele, em um objeto sólido, você sofre 1d4 pontos de dano de Energia adicional.

**Discente (+3 PE):** muda o alcance para toque e o alvo para 1 ser voluntário.

**Verdadeiro (+7 PE):** muda o alcance para curto e o alvo para até 5 seres voluntários. Requer 4º círculo.

## MUTAR

ENERGIA 3

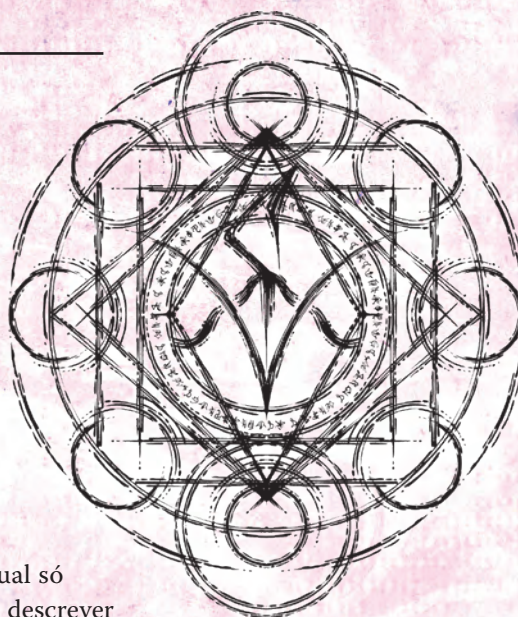
**Execução** padrão; **Alcance** pessoal;
**Alvo** você; **Duração** cena

Deixando que a Energia distorça as ondas ao seu redor, você inibe a emissão de qualquer som a partir de você. É como se a entidade isolasse você das frequências sonoras do universo. Por exemplo, seus passos não emitem mais barulho, uma arma disparada por você não tem estampido, o som da sua voz é emudecido. Por outro lado, esse isolamento também impede que qualquer som alcance você.

Esse ritual concede +10 em testes de Furtividade e reduz qualquer ganho de visibilidade em cenas de furtividade (p. 92) em 1, a critério do mestre.

Um jogador que tenha seu personagem sob efeito desse ritual só pode falar na mesa se tiver permissão do mestre (mesmo pra descrever suas ações). Caso contrário, deve tentar se comunicar sem usar a voz, como por mímica ou mensagens de celular. Se falar sem permissão, o ritual se esvai.

**Discente (+4 PE):** muda o alcance para toque e o alvo para 1 ser.

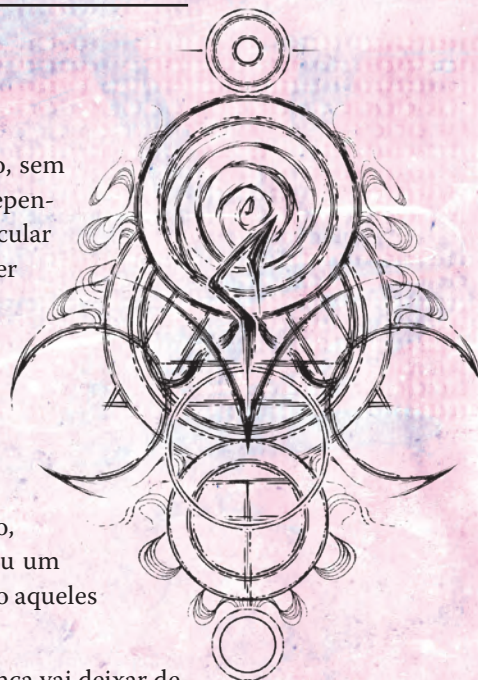
**Verdadeiro (+9 PE):** muda o alcance para curto e o alvo para até 5 seres. Requer afinidade com Energia.

## MILAGRE IONIZANTE

ENERGIA 3

**Execução** ação completa; **Alcance** toque;
**Alvo** 1 ser; **Duração** instantânea

Muitos assumem que a radiação só existe para trazer destruição, sem fazer ideia de que grande parte dos tratamentos de saúde atuais dependem dessa assustadora forma de energia. A mesma alteração molecular que pode ser usada para desfragmentar a matéria também pode ser usada para devolvê-la ao seu estado natural.

Como um ocultista experiente, você usa de todo seu esforço para que o caos embaralhe a Realidade com o intuito de destruir apenas uma estrutura maligna habitando um corpo. Você pode curar o ser de uma condição entre abalado, apavorado, alquebrado, atordoado, cego, confuso, debilitado, enjoado, envenenado, esmorecido, exausto, fascinado, fatigado, fraco, frustrado, lento, ofuscado, paralisado, pasmo ou surdo, ou uma doença ou um veneno, a sua escolha. Este ritual afeta efeitos paranormais, exceto aqueles causados pela entidade de Energia e condições permanentes.

Por mais caridosa que seja sua ação, a Energia do Outro Lado nunca vai deixar de pregar peças, e o caos é inevitável. Após curar o ser, este deve fazer um teste de Fortitude (DT 30). Se falhar, é incubado pelo vírus do infectcídio (*OPRPG*, p. 292).

# NOVOS ITENS AMALDIÇOADOS

SANGUE

**Conector de Membros.** Ninguém sabe que tipo de "cientista louco" desenvolveu esse aparato, composto por dois aneis metálicos de tamanhos adaptáveis, banhados em símbolos de Sangue e conectados por uma sanfona de tecido humano. Você pode usar esse item e uma ação padrão para reconectar um braço, perna ou cabeça decepados de uma pessoa ou animal, desde que o ferimento tenha ocorrido em até três rodadas. Reconectar a parte perdida não cura PV mas, se o alvo estava morrendo ou morto, ele perde estas condições e fica inconsciente e com 1 PV. Se o conector for removido, a parte é novamente decepada e não poderá ser reconectada por este item novamente. Quando é usado, o *conector* tem uma chance de 25% de conceder uma fagulha de "vida própria" à parte reconectada. Se isso acontecer e a parte for uma perna, o alvo ficará lento, pois o membro tentará andar em outras direções por conta próría. Se a parte for um braço, o alvo sofrerá uma penalidade de –20 em testes que exijam o uso daquele braço, pois o membro tentará tatear ao redor ou até mesmo atrapalhar a ação. Por fim, se a parte era a cabeça, no início de cada cena de grande tensão (como um combate ou uma perseguição), o alvo tem 25% de chance de ficar confuso. Há boatos de que estes efeitos podem ser removidos da parte reconectada, mas não se sabe exatamente como.

**Dose d'A Praga.** Um pequeno frasco de vidro reforçado contendo um líquido espesso vermelho que se rebate violentamente contra as paredes da sua pequena prisão. Você pode gastar uma ação padrão para abrir o frasco e fazer com que você ou um ser adjacente fique sob efeito dos poderes paranormais Arma de Sangue, Sangue de Ferro e Sangue Vivo até o fim da cena. Quando o efeito se encerra, o ser deve fazer um teste de Fortitude (DT 20 + 5 por dose anterior desde o último interlúdio). Se falhar, sofre 2d4 pontos de dano mental e mantém os poderes até o fim da próxima cena, ficando também sob efeito do ritual *Ódio Incontrolável*.

**Mandíbula Agonizante.** A parte inferior de um crânio, ainda com músculos e símbolos pintados com sangue, que emite sons perturbadores, como se estivesse sendo torturado. Você pode gastar uma ação padrão para pressionar a mandíbula, fazendo-a sentir mais dor, e arremessá-la em um ponto à sua escolha em alcance médio. O item começará a agonizar e gritar muito alto, acobertando qualquer outro som em um raio de 30 metros até o fim da cena. Se usar esse item em uma cena de furtividade (p. 92), você passa automaticamente em um teste para distrair. Criaturas de Sangue, em especial, são fortemente atraídas pelos gritos da *mandíbula*, e precisam passar em um teste de Vontade (DT 35) para evitar ir até ela e comê-la. No fim da cena, a *mandíbula* para de gritar, volta a agonizar baixinho e só pode ser usada novamente após descansar por uma cena.

**Retalho Tenebroso.** Este pedaço de carne retangular com pele e alguns pelos bestiais esparsos é impregnado de instintos primais. Você pode gastar uma ação padrão para aplicá-lo sobre seu rosto como se fosse uma máscara. Se fizer isso, recebe faro e

## TABELA 1.6: NOVOS ITENS AMALDIÇOADOS

| Poder | Elemento | Categoria | Espaços |
|---|---|---|---|
| Ampulheta do tempo sofrido | Morte | II | 1 |
| Arreio neural | Energia | II | 1 |
| Câmera obscura | Conhecimento | III | 1 |
| Centrifugador existencial | Energia | III | 1 |
| Conector de membros | Sangue | III | 1 |
| Dose d'A Praga | Sangue | III | 1 |
| Enxame fantasmagórico | Conhecimento | III | 1 |
| Espelho refletor | Energia | II | 1 |
| Fuzil alheio | Energia | IV | 2 |
| Injeção de Lodo | Morte | II | 0,5 |
| Instantâneo mortal | Morte | II | 0,5 |
| Mandíbula agonizante | Sangue | II | 1 |
| Primeira Adaga, A | Medo | III | 1 |
| Projétil de Lodo, curto | Morte | I | 1 |
| Projétil de Lodo, longo | Morte | II | 1 |
| Rádio chiador | Morte | II | 1 |
| Repositório do fracasso | Conhecimento | II | 1 |
| Retalho tenebroso | Sangue | II | 1 |
| Tablet do saber custoso | Conhecimento | II | 1 |

visão no escuro, mas sofre vulnerabilidade a Morte e –2⑳ em testes de perícias para interação social, como Diplomacia e Enganação. Além disso, conforme permanece em seu rosto, as energias do retalho parecem impregná-lo em fúria; para cada dia em sequencia com o *retalho tenebroso*, você recebe um bônus cumulativo de +1 em rolagens de dano. Esse poder, entretanto, tem um custo, pois o *retalho* lentamente tenta se alimentar de sua carne; ao final de cada dia, você perde 1d6 pontos de vida (Fortitude DT 15, +5 a cada teste adicional em sequencia, evita). Para remover o *retalho* você deve gastar uma ação padrão e passar em um teste de Fortitude (como acima). Se falhar, perde 1d6 pontos de vida. A perda de vida causada pelo *retalho* só pode ser recuperada após ele ser removido. O *retalho* se solta automaticamente se a pessoa em que estiver aplicado morrer.

### MORTE

**Ampulheta do Tempo Sofrido.** Uma ampulheta de madeira trabalhada, com areia negra em seu interior. Quando é girada, os grãos assumem formas vagamente humanoides, que erguem os braços em desespero conforme são sugadas para a parte inferior do dispositivo. Se estiver empunhando a *ampulheta do tempo sofrido*, você pode gastar 5 PE para receber imediatamente os benefícios de uma ação de interlúdio a sua escolha. Uma vez que tenha usado a *ampulheta*, você não pode usá-la novamente até gastar uma ação de interlúdio para devolver o tempo que a Morte lhe emprestou.

**Injeção de Lodo.** Uma velha seringa de bronze enferrujado com uma grande agulha preenchida com o Lodo preto da Morte, que escorre sutilmente para fora. Você pode gastar uma ação padrão e o conteúdo da seringa para injetar o Lodo em você ou um ser adjacente voluntário. Até o fim da cena o ser recebe vulnerabilidade a dano balístico e de Energia mas, na próxima vez em que for reduzido a 0 PV nesta mesma cena, em vez disso é reduzido a 1 PV.

**Instantâneo Mortal.** Este item é uma fotografia que retrata um dos últimos momentos de uma pessoa antes de sua morte (como um condenado sendo preparado para a forca ou um paciente terminal prestes a expirar). Existem diversas versões deste item, algumas uma simples foto em papel, outras um quadro adornado por uma sólida moldura ou mesmo uma imagem digital. Cada *instantâneo mortal* retrata pessoas diferentes, em circunstâncias de morte variadas. Se estiver empunhando um instantâneo mortal e fizer um teste de perícia para procurar pistas, você pode olhar fixamente para a imagem e gastar 1 PE. Se o teste for de uma perícia relacionada às circunstâncias de morte da fotografia, a imagem da pessoa irá se mover discretamente, apontando em uma direção útil para o teste (efetivamente concedendo +⑳ no teste). Por exemplo, um teste de Crime para encontrar uma pista pode receber o bônus se você estiver segurando um *instantâneo mortal* com a imagem de um criminoso. O mestre tem a palavra final sobre as perícias que se relacionam a um determinado *instantâneo mortal*.

**Projetil de Lodo.** Um projétil forjado por mãos habilidosas que empregaram o Lodo como parte do processo de fundição do metal, fazendo com que ele carregue a Morte consigo — literalmente. Forjar uma dessas munições é um trabalho árduo, mas o resultado é uma ferramenta poderosa contra criaturas de Sangue. *Projéteis de Lodo* podem ser encontrados em versões curtas e longas. Usar um *projétil de Lodo* troca todo o dano da arma para Morte. Entretanto, ao fim da cena, a arma se degrada, sendo consumida pelo tempo até ser completamente desfeita.

**Rádio Chiador.** Um pequeno rádio gravador de bolso que já captou o áudio de inúmeras vidas se esvaindo. É como se estivesse constantemente empoeirado e pela sua aparência sequer deveria estar funcionando, mas um chiado perturbador e constante pode ser escutado vindo de dentro. Funciona com pilhas que duram doze horas antes de se tornarem Lodo preto. Enquanto estiver ligado, emite chiados estáticos se houver qualquer criatura Paranormal em alcance extremo. O chiado se torna mais alto conforme a proximidade de um destes elementos, o que permite estimar sua direção e categoria de alcance aproximadas. Criaturas Paranormais tendem a se sentir atraídas pelo chiado uma vez que possam ouvi-lo. As funções normais do rádio gravador não funcionam, mas ele pode ficar desligado para não emitir barulho.

### CONHECIMENTO

**Câmera Obscura.** Uma das versões mais antigas e usadas de todas as câmeras de aura paranormal. Reza a lenda de que essa Polaroid Model 95 capturou tantas auras que se tornou incrivelmente poderosa contra criaturas fantasmagóricas. Esta versão de câmera de aura paranormal possui a modificação lente de revelação paranormal, mas a DT para resistir a seu efeito aumenta em +10. Além disso, se falhar, a criatura também sofre 6d6 pontos de dano de frio conforme partes de sua forma são inexistidas. Apenas criaturas com alguma habilidade de invisibilidade, incorporeidade ou camuflagem sofrem esse dano.

**Enxame Fantasmagórico.** Um manto leve e quase invisível composto de traças e mariposas esbranquiçadas que foi tecido por algum bruxo de séculos passados. Enquanto estiver vestido, este manto amaldiçoado deixa seu usuário invisível (veja p. 125). Contudo, o usuário se torna o alimento das traças e mariposas que formam a veste; enquanto estiver vestindo o manto, você sofre 1 ponto de dano mental no início de cada um de seus turnos. Esse dano mental ignora todo tipo de resistência a dano.

**Repositório do Fracasso.** Esta pequena caixinha de madeira se assemelha a um antigo porta-joias. Seu exterior, entretanto, é decorado com figuras espectrais que expressam um desespero profundo. Sempre que uma criatura Paranormal em alcance médio faz um teste, para cada resultado 1 nos d20 desse teste, o repositório do fracasso recebe uma carga, até um máximo de 6 cargas. Uma vez por rodada, você pode consumir uma dessas cargas para recuperar 1d4 PE. Sempre que faz isso, entretanto, você sofre uma penalidade cumulativa de –1 em Vontade até seu próximo interlúdio.

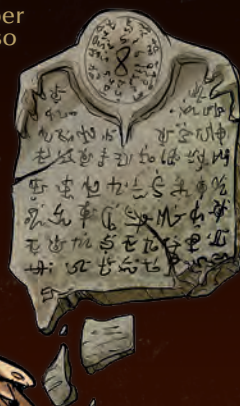
**Tábula do Saber Custoso.** Esta pequena tábula, marcada com sigilos de Conhecimento, fornece conhecimento do Outro Lado às custas da integridade da mente de seu usuário. Se estiver empunhando a Tábula do Saber Custoso, você pode usá-la para receber os benefícios de ser treinado em uma perícia por um único teste. Se fizer isso, você perde uma quantidade de pontos de Sanidade igual ao seu valor no atributo-chave dessa perícia.

## ENERGIA

**Arreio Neural.** Este conjunto de correias de couro e fivelas metálicas pode ser fixado à cabeça de uma pessoa de forma semelhante à cabeçada de um cavalo, expondo sua arcada dentária e mantendo seus olhos abertos. Um aparato amaldiçoado da era Vitoriana, este dispositivo converte certas correntes em estímulos cerebrais. Se estiver usando o *arreio neural*, sempre que sofre 5 ou mais pontos de dano de eletricidade ou Energia, você recupera 1 PE. Você pode recuperar um máximo de PE desta forma igual ao dobro do seu Vigor no mesmo dia.

**Centrifugador Existencial.** Este pequeno dispositivo formado por dois círculos de cobre concêntricos foi criado por um inventor desconhecido do século XVII. Você pode gastar uma ação padrão e 3 PE para ativar o dispositivo, o que faz com que os dois círculos girem rapidamente em sentidos opostos. Quando isso acontece, você é dividido em duas possibilidades de futuro e recebe um turno adicional na última contagem de iniciativa desta rodada, estando brevemente em dois lugares ao mesmo tempo. Ambas as versões de você são consideradas sua "versão verdadeira", mas você deve sortear qual delas irá se dissipar ao final da rodada. Efeitos que afetarem qualquer uma das versões durante a rodada seguem afetando seu personagem, se aplicáveis. O seu "outro

Enxame Fantasmagórico

Tábula do Saber Custoso

Repositório do Fracasso

Câmera Obscura

Centrifugador Existencial

Fuzil Alheio

Arreio Neural

Espelho Refletor

você” não é considerado outra pessoa adicional para qualquer efeito de jogo. Sempre que usa este item, você deve fazer um teste de Ocultismo (DT 15 + 5 por uso adicional no mesmo dia). Se falhar, você é separado em nível energético e perde metade de seus atributos (arredondado para baixo). Você recupera 1 ponto de cada atributo ao final de cada interlúdio.

**Espelho Refletor.** Esta pequena placa metálica foi adquirida de corpos de criaturas como o Ciborgue, e polida ritualisticamente até se tornar reflexiva. Um *espelho refletor* pode ser usado para refletir imagens em ângulos impossíveis; você pode gastar uma ação de movimento para observar um ponto ou ser fora de seu ângulo de visão em alcance médio; quando faz isso você recebe +20 em Percepção e tem uma chance de enxergar mesmo objetos e seres com cobertura total. Além disso, quando sofre dano de Energia, você pode sacrificar o *espelho* para evitar esse dano e refleti-lo de volta à sua origem.

**Fuzil Alheio.** Com o ir e vir do [illegible] e seus Alheios, certas ferramentas alienígenas ficaram para trás. Entre elas, armas paranormais adquiridas por agentes de limpeza após a derrota de alguns desses monstros de “outro mundo”. Esta arma é um fuzil de precisão com mira telescópica e mira laser, que causa dano de Energia e não precisa de munição.

**A Primeira Adaga.** Por milênios, adagas se tornaram um símbolo ritualístico poderoso, sendo associadas à conjuração de rituais e armas de ocultistas. Contudo, todo mito tem uma origem. Este item amaldiçoado é a primeira adaga que já foi usada em um ritual. Apesar de ser a origem de uma das idealizações mais profundas do ocultismo humano, esta arma não impressiona à primeira vista. É uma lâmina de pedra polida e cabo de madeira tão primitiva quanto os primeiros sacrifícios humanos para entidades sobrenaturais. Entretanto, qualquer um treinado em Ocultismo reconhece o horror que ela representa. Se for empregada como um componente ritualístico, ela concede ao ritual os efeitos dos catalisadores *ampliador, perturbador, potencializador* e *prolongador* (p. 44). Além disso, o tempo de conjuração do ritual se torna 1 rodada (isso se aplica mesmo com as regras opcionais Conjuração Complexa e Combate Narrativo). Contudo, o poder fornecido pela *adaga* tem um preço; o conjurador perde uma quantidade de pontos de vida igual à metade de seus PV totais (esta perda conta como dano para efeitos de calcular dano massivo; veja *OPRPG*, p. 88). É possível usar uma vítima de sacrifício para pagar esse preço em vida, mas isso é um ato de extrema crueldade ou desespero.

A Primeira Adaga

CAPÍTULO 2

# O Horror

O mundo de **Ordem Paranormal** é regido pelo medo. Um universo repleto de mistérios e forças incompreendidas, que se manifestam em nossa Realidade, muitas vezes através de nossos próprios sentimentos, erros e temores. Há muito para ser temido, e o medo é um sentimento natural — até mesmo esperado — entre aqueles que se deparam com as entidades do Outro Lado.

**Este capítulo apresenta diversos conteúdos para ajudar o mestre a conduzir histórias focadas em medo e mistério. Inclui dicas sobre como criar e mestrar histórias de terror e horror, além de novas regras para missões mais voltadas para investigação e suspense.**

## Mestrando Terror

**Ordem Paranormal** é, acima de tudo, um universo de terror. Em momentos de interpretação, pode haver drama ou romance. Na hora do combate, os personagens podem realizar façanhas dignas de filmes de ação. Na mesa de jogo, o grupo pode pender para a comédia. Mas tudo isso existe dentro de um contexto maior. Elementos, momentos e personagens podem pertencer a outros gêneros, mas a *história* sendo criada pelo mestre e pelos jogadores se passa em um mundo de terror.

Mesmo assim, nem sempre é fácil conduzir uma série de terror — principalmente para o mestre. Nesta seção vamos discutir dicas e técnicas para que o grupo fique imerso nesse clima de medo e tensão. Vamos também analisar como obras clássicas do cinema e da literatura criam esses sentimentos. Vamos falar um pouco sobre como mistério se encaixa nesse gênero, e, no fim, vamos juntar tudo isso em uma classificação dos tipos de medos e ameaças que podem aparecer nas suas missões.

### Amor ao Terror

Antes de aprender como mestrar um gênero, é importante entender por que ele funciona.

Contar qualquer tipo de história, especialmente em conjunto e de improviso como fazemos em RPG, é sobre criar conexões emocionais do público (jogadores) com a história em si (a série). Uma história pode ser totalmente lógica e bem amarrada, mas não vai dar certo se o público não criar laços emocionais com ela. O contrário, no entanto, não é verdadeiro: uma história que cative o público através de personagens e desenvolvimento emocional pode funcionar mesmo sem ter o roteiro mais genial do mundo.

Isso nos ajuda por uma razão bem simples: agora sabemos por que vamos usar terror em nossas histórias. Vamos usar terror para tornar tudo mais memorável, imersivo e envolvente. Não só como forma de ver o sangue dos personagens

esguichando, mas como uma maneira de aumentar a conexão emocional do grupo todo com a série. E, assim, para que ela "funcione" tão bem quanto possível.

O primeiro passo para fazer isso é entender por que gostamos de terror.

Fácil: o medo é uma das emoções mais primitivas e intensas que podemos sentir. Ao consumir obras de terror, podemos ter um gostinho do medo (e do alívio quando ele acaba) sem risco real. É o mesmo princípio que leva alguém a andar na montanha russa.

Ou seja, terror tem tudo a ver com a razão mais fundamental de criarmos histórias em primeiro lugar. Terror é sobre emoção.

Mais do que isso, terror é sobre emoção compartilhada. Enquanto, em uma história de ação é possível haver um "grande herói" que faz tudo sozinho e não depende de ninguém, em uma história de terror os protagonistas estão vulneráveis. O terror pode diminuir, ou mesmo eliminar, qualquer competição entre os jogadores, pois eles estão enfrentando algo muito mais poderoso e perigoso do que eles mesmos. Qualquer emoção compartilhada tende a ser bem mais forte do que algo puramente individual — é parte da razão pela qual pessoas vão a estádios, cinemas e shows. Assim, o terror cria uma emoção forte e ao mesmo tempo força o grupo a exacerbá-la.

Gostamos de terror, principalmente em RPG, porque o gênero nos dá uma experiência intensa, que dividimos com nossos amigos. Depois de uma sessão de terror, temos um vínculo emocional maior entre o grupo e com a história sendo criada.

# CONSTRUINDO O TERROR

Antes de discutir como criar terror em RPG, vamos analisar obras mais tradicionais: livros e filmes. Afinal, temos séculos de exemplos de terror nessas mídias! Já sabemos que terror é sobre emoção compartilhada, e que a emoção mais importante para o gênero é o medo. Livros e filmes criam medo de duas formas básicas: sustos e inquietação.

Sustos são simples: você surpreende o leitor ou o espectador com uma aparição inesperada, um barulho alto... Todo mundo que já se escondeu atrás de uma porta para berrar e apavorar alguém sabe como funciona.

Inquietação é mais complexa. Conseguimos isso matando protagonistas, criando situações com pouca ou nenhuma chance de fuga, apresentando elementos perturbadores... Fazendo o público perceber que algo ruim, perigoso ou desconhecido está se aproximando e não podemos nos defender contra o que quer que seja, ou mesmo prever quando o perigo vai chegar. Sustos são resolvidos em um instante intenso, quando algo é mostrado explicitamente. Já inquietação é criada ao longo do tempo, quando algo não é mostrado, deixando que a imaginação do público faça boa parte do trabalho. Você pode plantar uma pequena semente de inquietação, deixando claro que existe "algo se aproximando", então permitir que a própria participação dos jogadores (através de suas especulações e hipóteses) contribuam para a sensação de medo crescente.

## TERROR E HORROR

Existe diferença entre terror e horror — você pode ler um pouco sobre isso no próprio Livro de Regras de **Ordem Paranormal RPG**. Essa diferença é importante para determinar quais criaturas e situações vão fazer parte da série, e principalmente para decidir como vão ser narradas. O nível de detalhamento e a ênfase que você vai dar a cada elemento variam conforme o que você estiver tentando criar: terror (uma sensação de perigo quase atraente) ou horror (uma sensação de repulsa e choque).

Contudo, nesta seção não vamos diferenciar terror e horror. Isso porque todas as técnicas e dicas apresentadas aqui podem ser usadas para qualquer um dos dois gêneros. Você pode, por exemplo, apresentar um cultista do paranormal serial killer como um elemento de terror (fazendo com que as mortes sejam criativas e originais) ou de horror (focando no trauma das vítimas e nas consequências da perda de tantas vidas). Durante as próximas páginas pense em "terror" e "horror" como sinônimos.

O clássico filme *O Iluminado* lida muito bem com esse tipo de inquietação. O escritor Jack Torrance e sua família estão (quase) sozinhos no Hotel Overlook. Ao longo do filme, elementos ameaçadores ou estranhos se mostram, sem necessariamente *fazer* nada, apenas deixando claro que "algo está vindo". Hóspedes que não deveriam estar lá são vistos ao abrir a porta de um quarto. Duas menininhas sinistras surgem no corredor. Um dos pontos altos do filme é quando a esposa de Jack finalmente lê o que ele estava escrevendo durante todo esse tempo: "All work and no play makes Jack a dull boy", de novo e de novo, ao longo de incontáveis páginas. A frase em si não contém nada de assustador, mas vê-la repetida milhares de vezes é a prova de que Jack está enlouquecendo/ sendo tomado pelo hotel. É um grande aumento na inquietação. Quando o clímax do filme acontece, é muito mais intenso porque nós mesmos já estávamos contribuindo com nosso próprio medo, ficando inquietos com os elementos que surgiram antes.

Outros exemplos são filmes como *A Bruxa de Blair* ou *Atividade Paranormal*. Neles, mesmo sem presença sobrenatural explícita, sofremos cada vez mais desconforto e medo. A cena mais clássica de *Atividade Paranormal* mostra uma mulher de pé, olhando seu marido dormir. Nada *explicitamente* ameaçador — mas quem não fica desconfortável com a ideia de estar sendo vigiado em um momento vulnerável?

Inquietação também é gerada quando tomamos algo familiar e confortável, e inserimos um elemento estranho ou ameaçador. Nem mesmo precisa ser algo realmente perigoso — basta que seja bizarro e deslocado.

Quer exemplos? Em quase todas as obras de Stephen King, uma família relativamente normal é confrontada com o sobrenatural. A implicação é óbvia: devemos nos identificar com a família (afinal, por definição a maioria de nós é "normal") e sentir inquietação com o elemento estranho. Nos filmes "sanguinolentos" dos anos 80 (*Sexta-Feira 13*, *A Hora do Pesadelo*...), adolescentes eram exterminados por psicopatas aparentemente invencíveis. A maioria do público também era composta de adolescentes — você e seus amigos poderiam ser os infelizes sendo esquartejados a cada quinze minutos.

Para uso em RPG, a inquietação é praticamente nossa única opção. A menos que você queira pular e gritar para seus jogadores, o terror virá na forma de um ambiente ameaçador, não sustos.

Muitos elementos atuais de terror já foram considerados seguros, bonitinhos ou inofensivos. Palhaços são um ótimo exemplo — hoje em dia, a maioria das pessoas associa palhaços mais a algo sinistro do que a alguém que traz alegria. Isso porque palhaços eram inofensivos e inocentes! Começaram a ser usados em terror justamente como subversão: a transformação de algo doce e alegre em uma ameaça é uma forma muito eficaz de criar a inquietação do terror. Tão eficaz que, em terror, palhaços viraram clichê!

Você pode gerar inquietação de uma forma parecida. Pegue algum elemento ou tipo de personagem confortável ou seguro. Por exemplo, uma escola, a casa de uma avó, um grupo de amigos... Então insira um viés sinistro. A nova direção da escola parece estar conspirando contra os alunos, e todos que são chamados à sala da diretoria voltam com uma marca estranha na nuca. Subitamente, sua avó diz que você não pode abrir o armário da cozinha, e esse mesmo armário começa a emanar um cheiro de carne podre. Seu grupo de amigos começa a falar sobre eventos de que você não lembra, mas eles garantem que você estava lá, e até têm fotos para provar. Deixe que os pequenos elementos de tensão se acumulem, sem que a fonte seja revelada, sem que nada "ataque" os jogadores... E veja-os criar inquietação por si mesmos.

## CRIANDO CLIMA

Para usar terror em sua série, você vai precisar de um certo "clima". Não adianta inserir elementos de inquietação se o grupo estiver ativamente destruindo qualquer inquietação. Isso não significa que você deva "mandar" todos ficarem quietos, muito menos ditar como seus amigos devem se divertir ou lutar sozinho contra a "quebra do clima". Pelo contrário: a diversão é para o grupo todo. Então o grupo todo, se quiser, deve estar investido e colaborar para a sensação mais emocionante na história que todos estão contando juntos.

Filmes e livros de terror conseguem criar a atmosfera necessária porque têm controle sobre a forma como são consumidos. Certo, você pode ler *Livros de Sangue* na praia, ou assistir a *O Iluminado* enquanto come pipoca e faz piadas com seus amigos, mas o ritmo e as ações dos protagonistas são ditados pelo escritor ou diretor. E isso faz toda a diferença.

Um dos principais catalisadores do terror (e do medo) é a falta de controle. Estar à mercê de um cultista, monstro, entidade ou (principalmente) do desconhecido. Mais uma vez usando os exemplos de *A Bruxa de Blair* e *Atividade Paranormal*: os personagens não podem se defender ou mesmo compreender o que acontece. Estão acampados no meio do nada (no primeiro filme) ou adormecidos (no segundo). Da mesma forma, você, como espectador, não pode ajudá-los. A câmera fica parada, mostrando os lençóis sendo puxados por "algo" invisível ou a mulher de pé, ao lado da cama. A escuridão da floresta esconde tudo, o diretor mostra apenas bonequinhos sinistros achados no meio do mato. Quantas vezes não temos vontade de gritar "Saia daí, idiota!" para o protagonista de um filme de terror? Mas não adianta — não podemos afetar seu destino. Assim como os personagens estão impotentes, *nós também estamos*.

Essa atmosfera é quebrada (necessariamente) no RPG. Porque no jogo *podemos* tomar decisões e influenciar o destino dos protagonistas! Por mais que pensemos que "estar na pele do personagem" aumenta o terror, diminui a sensação de vulnerabilidade. Experimente assistir a um filme realmente perturbador sem apertar "pause" ou desviar os olhos. Agora veja o mesmo filme pulando certas partes, voltando atrás, fazendo pausas longas e controlando o fluxo da narrativa. Quase certamente o impacto será menor.

Mas, além de ter agência e poder de decisão (o que é algo ótimo), os jogadores também podem quebrar a atmosfera com sua postura. Se todos estão fazendo piadas e comendo salgadinhos enquanto você descreve a cena "inquietante", não há terror que resista. Muitas vezes aconselha-se pedir a colaboração do grupo, jogar em um ambiente sem tantas distrações...

Mas será que isso é desejável?

Se não temos total controle sobre as ações dos personagens e não podemos relaxar com nossos amigos, por que jogar RPG?

## RESOLVENDO O PROBLEMA

Se você achou que agora discutiríamos técnicas avançadas para resolver tudo isso, está enganado. Ressaltamos esses problemas justamente para provar que não são *problemas reais*.

Pense bem: em uma missão de qualquer outro gênero (fantasia, ficção científica, super-heróis...), os jogadores não estão realmente sentindo a *mesma* emoção dos personagens, certo? Quando os personagens estão explorando uma masmorra, os jogadores não estão perdidos e no escuro na vida real. Quando os personagens estão lutando, os jogadores não estão olhando para os lados, tentando evitar golpes ou ofegando com todo o esforço. Quando os personagens estão operando uma nave espacial, os jogadores não estão preocupados, fazendo cálculos e concentrados em movimentos de precisão. Eles estão se divertindo e simulando tudo isso com rolagens de dados, uso de habilidades e interpretação.

Por que isso deveria ser diferente no gênero terror?

Embora alguns mestres sejam hábeis nisso e alguns grupos gostem da experiência, em geral realmente colocar medo nos *jogadores* é um trabalho árduo, que exige muito do mestre. Por que gastar dias arquitetando a sessão perfeita se tudo pode ser arruinado quando um celular toca, alguém se levanta para ir ao banheiro, o mestre fala alguma coisa involuntariamente engraçada ou mesmo quando um jogador espirra?

Para uma boa missão de terror, não precisamos botar medo nos jogadores. Precisamos botar medo nos *personagens*.

### MESTRANDO "BEM"

Nesta seção, usamos termos como "aprender a mestrar", "boas histórias", "série que funcione bem" e outros. Contudo, é importante lembrar que o mestre não tem obrigação de ser um escritor, ator ou diretor de cinema profissional. Estas técnicas e discussões têm a função de ajudar o grupo como um todo a se divertir mais. E o mestre também participa dessa diversão!

Se você é um mestre de **Ordem Paranormal RPG** e não deseja estudar, aprofundar-se, treinar ou discutir o gênero terror, sem problemas. Sua única obrigação é ser um bom colega de jogo e contribuir com a diversão do grupo - a mesma obrigação de todos os outros jogadores. Mas se você acha divertido preparar sessões e séries, entender por que obras de terror são como são e criar aquele clima de medo na mesa de jogo, estamos aqui para ajudá-lo a fazer exatamente isso.

**Ordem Paranormal** oferece várias opções e mecânicas para garantir que os personagens tenham recursos limitados, não conheçam seus adversários, experimentem inquietação crescente e até tenham medo. O segredo para que tudo isso funcione é aplicar todas essas ferramentas da maneira mais neutra possível. Quando os personagens estiverem em momentos de descontração, interpretação profunda, compra de equipamentos, viagens e outros, não há problema em ignorar algum detalhe mecânico, simplificar alguma regra ou mesmo deixar que as coisas se resolvam de acordo com o bom senso e a imaginação do grupo, sem depender de regulamentos. Contudo, nos momentos de terror, você pode se valer de todas as regras que existem para criar medo nos personagens. Ignorá-las não é crime, mas provavelmente vai tornar seu papel de mestre mais difícil.

Em **Ordem Paranormal**, o medo dos personagens é representado mecanicamente pela deterioração de sua Sanidade (ou de seus pontos de determinação, se estiver usando essa regra). Isso implica que o mestre pode conduzir a campanha de forma tradicional, sem a necessidade de se concentrar especificamente no "clima", confiando que a progressão natural do jogo conduzirá os personagens às mesmas tensões emocionais enfrentadas pelos protagonistas em histórias de terror. À medida que a série avança, as ameaças ficam piores, os danos causados à Sanidade ficam maiores e um fim trágico fica cada vez mais próximo. O jogo não tenta iludir os jogadores ou obrigá-los a experimentar as mesmas sensações dos personagens. Desde o início de uma série de missões, sabemos que nossos personagens não estão destinados a durar para sempre. Isso nos liberta da pressão de tentar vivenciar o mesmo que eles e reforça o horror que eles enfrentam. Assim como você não sente dor real ao sofrer um golpe de espada em *Tormenta20*, não é necessário sentir medo real ao confrontar uma aracnasita em **Ordem Paranormal**. O sistema cuida disso através de pontos de vida e sanidade, respectivamente.

Assim, para criar uma atmosfera de terror em RPG, comece seguindo as regras e estrutura de **Ordem Paranormal**. Suas missões envolvem elementos de investigação, enigmas, viagens e combates — todos presentes no RPG tradicional. Porém, o medo causado pelo Outro Lado permanece constante, não sendo dissipado por uma piada ou pela presença de uma sala bem iluminada. Enquanto você pode estar rindo, seu personagem está ficando cada vez mais assustado.

Claro, mestrar **Ordem Paranormal** traz seus desafios. Um deles é o fato de sua mitologia, baseada nas obras de Cellbit, ser amplamente conhecida por conta das transmissões. A maioria dos jogadores já está familiarizada com criaturas como o carente ou o vírus de infecticídio — até mesmo o Deus da Morte se tornou um meme na internet! Consequentemente, parte da vulnerabilidade e impotência dos personagens, que advém da falta de conhecimento sobre as ameaças, é perdida. Embora os jogadores possam optar por não utilizar seu conhecimento prévio (o que bons jogadores normalmente fazem), isso ainda é apenas uma simulação. Se você está conduzindo uma narrativa de terror, pode ser uma boa ideia criar seus próprios mistérios e criaturas, garantindo assim um elemento genuíno de desconhecimento e incompreensão. No entanto, é importante reconhecer que essa ilusão pode ser temporária. Como mestre, você está mais acessível do que um escritor ou diretor de cinema. Os jogadores podem constantemente questionar e exigir explicações sobre as criaturas e eventos da última sessão — e talvez você acabe cedendo. Isso não é necessariamente um problema. Ao manter o sistema trabalhando a seu favor, mesmo esse conhecimento prévio dos jogadores não irá arruinar a experiência do jogo.

A "seriedade", concentração ou preparação necessárias para uma missão de terror não são diferentes de qualquer outro gênero. O que difere é a estrutura narrativa. Enquanto, em uma aventura de fantasia os personagens recebem uma missão, investigam, cumprem tarefas e então têm um grande combate com a expectativa de vitória, em uma missão de terror o clímax é um momento aterrorizante, não triunfante. Em geral, os personagens terão uma vitória parcial, conseguirão apenas fugir ou mesmo serão derrotados e mortos.

Você não precisa controlar como os jogadores se sentem. A emoção compartilhada de que falamos antes vai acontecer se todos participarem dessa estrutura de história típica de terror.

## Conhecendo o Terror

Já que estamos falando da estrutura de história típica do gênero terror, podemos continuar a discussão para facilitar que você e seu grupo criem essa estrutura. Por sorte, ela é muito familiar a quase todos nós. Basta identificá-la.

Pensando em estrutura, terror é basicamente um conjunto de blocos pré-prontos para montar uma história. Todos esses blocos já vêm com uma carga de conhecimento e investimento emocional. Portanto, automaticamente emprestam peso a uma narrativa.

Em outras palavras, terror é familiar.

Isso pode parecer blasfêmia. O senso comum diz que, quanto mais conhecido é um elemento, menos medo ele causa. Há algumas páginas falamos sobre inquietação, sensação de desconforto e outros elementos. Então como tudo isso se encaixa?

Até agora misturamos "terror" e "medo". Mas agora vamos separar esses elementos. Terror e medo são coisas diferentes.

Retomando as nossas definições gerais, obras de terror envolvem protagonistas jogados em situações fora de seu controle, incompreensíveis ou que representam risco de vida. Eles lidam com essas situações de forma passiva — fugindo, escondendo-se, sendo enganados, vivendo como se tudo estivesse normal... A situação vai se tornando intolerável, próxima (física ou mentalmente) e inegável, até que o protagonista deixa de ser passivo e age, usando as ferramentas que reuniu durante a narrativa, em geral dadas pela situação de terror. Sua vitória ou derrota depende de "tipos" gerais de histórias de terror, mas vamos falar disso mais adiante.

É claro, existem centenas de obras que não seguem essa fórmula. *O Exorcista*, talvez o melhor filme de terror de todos os tempos, apresenta um protagonista que desde o começo tem conhecimento e ferramentas para lidar com a situação. Mas, embora desafie nosso argumento, *O Exorcista* confirma nossa tese maior e mais polêmica: terror é sobre familiaridade.

Quase sempre, quando embarcamos em uma história de terror, sabemos que é de terror. Certo? Quem aí costuma escolher um filme sem ver seu título, pôster ou sinopse, sendo *totalmente* surpreendido pelo gênero? Mesmo que faça isso, quem aí não consegue diferenciar a iluminação e fotografia de um filme de comédia ou de terror nas primeiras cenas?

É quase impossível construir uma história de terror sem que o público saiba que é uma história de terror. Portanto, partimos de uma posição superior aos protagonistas. Se eles veem uma garota vomitando verde, vão pensar em alguma doença gastrointestinal... Mas nós sabemos que ela está possuída porque conhecemos o título do filme!

Numa história de comédia, os protagonistas conhecem o mundo: sabem que é um lugar onde pessoas conversam com tiradas espirituosas e situações estapafúrdias são solucionadas sem que ninguém morra ou vá para a cadeia. Sabem que é um lugar onde podem passar horas num bar toda noite sem que isso afete seu emprego ou relações pessoais. Mesma coisa numa história de ação: os protagonistas sabem que estão em um mundo onde portas de carros comuns protegem contra rajadas de metralhadora, onde podem pular em segurança de uma explosão, onde capangas contratados morrem para defender seu chefe sem pensar duas vezes. Eles podem não conhecer a história ou o ambiente específico, mas conhecem as regras pelas quais o universo funciona.

Já os protagonistas de uma história de terror estão, bem, no escuro. Eles não sabem como o universo funciona, mas nós sabemos.

Ou seja, para nós ele é familiar.

Voltando ao RPG, aí está a separação entre jogador e personagem mais uma vez. O jogador sabe que está jogando **Ordem Paranormal** e que haverá criaturas sobrenaturais. O jogador experimenta o gênero terror. O personagem, pelo menos no começo, não sabe que está num mundo onde o sobrenatural é tão real quanto **Ordem Paranormal** propõe. Ele não conhece o gênero da história que vivencia. O personagem experimenta a emoção medo.

Ainda sobre a relação "personagem-medo", o tipo de equipe do agente da Ordem está vinculado ao contato dele com o paranormal. É muito comum que agentes iniciantes, compondo equipes de varreduras, se enquadrem na situação de ignorância, uma vez que são enviados para investigar e entender o que está havendo. Existem também as equipes de pesquisa, isolados em seus computadores e laboratórios, tendo muito conhecimento teórico e pouca experiência prática. Por outro lado, equipes de extermínio costumam ser compostas por veteranos e são enviadas quando a ameaça paranormal está clara e precisa ser extinguida o quanto antes por todos os meios possíveis, ou seja, eles já conhecem o terror — ou acham que conhecem.

# TERROR FAMILIAR

Mais uma vez, o mestre de **Ordem Paranormal** não tem nenhuma obrigação de colocar medo nos jogadores. Mas existem técnicas práticas e divertidas para cercar os jogadores de um subtexto que vai fazer com que eles achem que estão sentindo medo — quando na verdade sentem surpresa, entusiasmo ou pena.

Para explicar, usaremos as transmissões de **Ordem Paranormal** como exemplo.

Em *O Segredo na Ilha*, somos colocados em um barco solitário, cercado por neblina, a caminho de uma ilha isolada. Por quê? "Barco nos arredores de uma ilha isolada cercada de névoa" é um elemento que já vem carregado de implicações e carga narrativa. Podemos citar *Silent Hill*, é claro, mas quase todo terror na atualidade inclui alguns desses elementos. A cena está basicamente dizendo ao público: "Vocês estão numa história de terror, na parte em que os protagonistas ainda habitam o mundo normal". A cena poderia se passar em outros lugares. Se fosse em um ônibus na estrada cercada por névoa ou em um avião em um céu nublado, o efeito seria quase o mesmo (apenas deslocando o tipo de terror para versões menos tradicionais). Contudo, se fosse um veículo "inovador" como um helicóptero tecnológico e barulhento, isso não aumentaria o clima de terror. Na melhor das hipóteses, seria uma quebra de ritmo e deixaria o público confuso. Na pior, se tornaria um elemento de comédia.

Em seguida, vamos para um dos ambientes de terror mais batidos: a ilha estranha. A narrativa é tão pouco sutil que uma das primeiras informações que os personagens recebem é a ausência de energia elétrica na região. Nós já vimos milhares de *feedbacks* de todos os tipos sobre as transmissões de **Ordem Paranormal**. Ninguém jamais reclamou desse clichê gigantesco. Não lembramos se alguém sequer comentou sobre isso. A falta de energia, assim como a neblina, o farol macabro e outros ambientes, é um elemento tão familiar, como o ar que os personagens respiram, que simplesmente não são questionados. Os protagonistas a esta altura sabem que estão entrando num ambiente perigoso ou no mínimo estranho, mas não sabem que é sobrenatural. O público, no entanto, sabe. Até agora só tivemos elementos previsíveis na narrativa.

Em seguida, um elemento que não é exatamente imprevisível, mas é incomum: a informação de um desaparecimento inexplicável em uma ilha isolada sendo comentada como se fosse qualquer coisa. Porque histórias não precisam explicar elementos desnecessários, ok. Mas principalmente porque mistério e terror estão intimamente ligados, então o público aceita. Se a história fosse contada com temor, poderia continuar funcionando. Se houvesse toda uma série de hipóteses e explicações acompanhando a informação do desaparecimento, além de citações sobre a vinda da polícia e arquivamento do caso, seria mais realista e inesperado para esse gênero de narrativa, mas não aumentaria o terror. Pelo contrário, seria uma quebra que atrapalharia o clima.

Então, há a cena do farol. Olivier sofre a investida de um homem com veias pretas em volta dos olhos. Mesmo pessoas que sofrem de derrames oculares não possuem tamanha deformidade. Algum espectador teve alguma dúvida de que o homem estaria afetado pelo paranormal? Alguém achou que não era uma manifestação do Outro Lado?

Alguém se incomodou quando alguns personagens como Amelie anunciaram que coisas assustadoras como essas iriam acontecer? Quando as tentativas ignorantes de explicações racionais ("esse homem é maluco...") foram tratadas como um elemento humorístico por ser absurdo, devido ao estado físico do homem estar muito além de "loucura"?

Em outras palavras, *O Segredo na Ilha* é uma história que mexe com a familiaridade dos jogadores, usando elementos já apresentados no universo para conduzir a trama em direção a uma reviravolta.

## NOMEANDO O MEDO

Certo, já estabelecemos que os jogadores não precisam sentir medo, apenas os personagens. Mas então o que os jogadores vão sentir? Se lá no início falamos sobre conexão emocional compartilhada, sobre qual emoção será essa conexão?

Com o perdão do pedantismo, vamos usar uma palavra em inglês. Nessa língua temos o termo *thrill*, que pode receber várias traduções, nenhuma delas exata. *Thrill* tem a ver com medo, mas não é medo. É aquele frio na barriga, aquele "medo empolgante". Mas não só isso: *thrill* é surpresa, entusiasmo, súbita alegria e no geral "emoções fortes". Uma montanha-russa não é *scary* (amedrontadora), mas é *thrilling*. *Thrill* é a sensação de fazer algo fora de nossa zona de conforto, mas que em geral desejamos fazer.

O que isso tem a ver com o assunto?

Embora haja um gênero chamado *thriller*, não vamos discuti-lo porque não é nosso foco. Para nossos propósitos de RPG e diversão com os amigos, o terror não lida com medo, mas com *thrill*.

Medo (o que os personagens estão sentindo) em geral motiva alguém a se afastar do elemento amedrontador. Mas ninguém quer que um colega de jogo se afaste da série ou dos amigos! Assim, vamos nos focar em *thrill*, esse sentimento que se aproxima do medo, mas atrai em vez de repelir.

Continuando em *O Segredo na Ilha*, temos algumas cenas de terror: o quadro da Noiva Fantasma, as lágrimas de Amelie, a movimentação da figura. Muitas pessoas dizem ter sentido "medo" desse trecho, mas será que foi medo mesmo? O que o público sentiu foi a sensação ruim de achar que essas elementos eram uma ameaça e deveriam ser evitados? Ou foi um misto de surpresa, sensação de perigo e até curiosidade? Ninguém vai se incomodar com quem disser que não sentiu nada; isso é questão de gosto. Mas gerará estranheza se alguém realmente tiver sentido medo: se isso causou uma sensação de incômodo que motiva a fazer de tudo para evitar que ocorra de verdade.

A intenção da narrativa nunca foi causar medo, mas causar "medo" — o que estamos chamando de *thrill*.

Em filmes, essa mesma sensação é gerada quando o assassino implacável faz mais uma vítima. Não temos medo, mas ficamos imaginando qual dos protagonistas vai ser o próximo a morrer e como isso vai acontecer. Ou quando a menina possuída apresenta mais um sintoma paranormal. Ou quando o cientista adquire mais uma característica de mosca. Ou quando um fantasma surge atrás da atual habitante da antiga mansão.

Em geral esse será o objetivo do terror em séries de **Ordem Paranormal**. Enquanto o medo lida com o desconhecido e obriga o autor a estar sempre à frente do público, o terror lida com o familiar e a expectativa/certeza do público de experimentar picos de emoção. Lembra quando falamos de inquietação e da participação do público (jogadores) nesse elemento? Estávamos preparando o terreno para tudo isto. Usando elementos familiares, mas inquietantes, o grupo constrói sua própria emoção, imaginando quanto tempo falta para um NPC ser assassinado ou para uma criatura se mostrar. Então, quando essa emoção estiver no ápice, ela é liberada.

Terror é construção e *confirmação* de expectativas.

# TERROR PESADO

É claro, existem obras de terror/horror que lidam com medo genuíno, que chegam perto de provocar medo no público. Em especial, algumas das mais aclamadas da atualidade. Porque elas se afastam do terror e se aproximam do drama.

Em terror, o público e os personagens desejam coisas opostas. Além disso, numa história de terror os personagens não podem ter reações humanas normais — ou escorregariam para o drama.

É fácil comprovar a primeira frase: os protagonistas querem passar as férias sossegados na beira do lago, nós queremos que o zumbi com uma máscara de hóquei apareça. Mais do que isso, quando a situação de *thrill* acontece, é uma surpresa para os personagens, mas uma confirmação de expectativa para nós. Os personagens berram e querem que a situação acabe, enquanto que nós queremos que ela se concretize. Talvez parte do *thrill* seja torcer para que um determinado personagem não morra, mas a morte precisa ocorrer para gerar o efeito. Trazendo a discussão para o RPG, os agentes da Ordo Realitas prefeririam que seus confrontos com o paranormal fossem fáceis. Mas os jogadores ficariam decepcionados se não houvesse dificuldade!

Passando às reações: personagens de terror não têm traumas. Talvez eles digam que têm, como Jamie Lee Curtis em *Halloween* ou Neve Campbell em *Pânico*. Mas não é trauma verdadeiro. Em vez dos problemas psicológicos associados com trauma, personagens de histórias de terror são marcados como especiais pelos eventos. Eles se tornam mais capazes, sendo os únicos que conseguem lidar com a situação e vencer o antagonista. Durante a narrativa, eles reagem passivamente, como falamos anteriormente. Mas não são alterados de forma negativa. Eles ganham capacidades ou traços de personalidade. O Padre Damien de *O Exorcista* é um personagem que já passou por situações de terror e, assim, já está inserido no mundo fantástico, já tem capacidades extraordinárias (a capacidade de realizar o exorcismo). Em outras palavras, ele reage de forma a servir à trama, não realisticamente.

Agora vamos discutir algumas obras de terror dos últimos anos, então se quiser evitar *spoilers*, pule. Também recomendamos pular se você não quiser ler sobre situações pesadas que podem acontecer na vida real.

*Hereditário* é inegavelmente uma obra de terror: no final (*spoilers*!) descobrimos que tudo era obra de um culto satânico, uma premissa familiar e deliciosa. Contudo, na metade do filme temos fortíssimos elementos de drama. Uma menina morre e sua mãe tem uma reação totalmente humana. Em vez de investigar sobre a causa da morte, tentar "recomeçar a vida" ou outra reação de filmes de terror, ela sofre um trauma horrendo. Torna-se vulnerável ao culto (o que puxa nossa premissa familiar de terror e portanto é muito eficiente) e sua vida é quase totalmente destruída. Se você isolar o segundo ato do filme e mostrar para alguém que não conheça, é bem possível que o espectador ache que é um drama... Porque é. O segundo ato é um drama com elementos sobrenaturais, não terror.

Já *A Maldição da Residência Hill* apresenta personagens que no passado tiveram contato com o elemento extraordinário/sobrenatural. Em vez de se tornarem capazes de resistir ao mal, eles foram traumatizados. Suas vidas foram devastadas pelo que aconteceu. Novamente, esta parte da série é drama, não terror. Sentimos inquietação, pena ou, sim, até medo. Não medo dos fantasmas — isso é *thrill*. Sentimos, sim, medo de que algo terrível possa acontecer em nossa vida e nossa família acabe traumatizada.

Stephen King lida com isso de maneira magistral em *Cemitério Maldito*. O início do livro nos joga em duas situações de medo puro: a morte de um filho e de um animal de estimação. Mas isso é o primeiro ato. A partir do segundo ato, o protagonista, embora transformado, não está traumatizado. Ele ganha a capacidade de interagir com o elemento sobrenatural e o livro se torna terror. Terror com elementos bem pesados, sim, mas terror. Sentimos assombro e aversão pelas ações do personagem, mas queremos que elas aconteçam. É como se estivéssemos tapando os olhos com a mão, mas deixando os dedos abertos para espiar. Medo nos afasta. *Thrill* nos convida — para algo desconfortável.

Se você realmente quer gerar *medo* nos jogadores, pode usar poucos elementos de "terror" ou sobrenaturais, mas mostrar suas consequências de forma implacável e totalmente realista. Ancore em um medo real — já reparou como todas essas obras lidam com a morte *dos outros*, não com o risco de morte dos protagonistas? Em geral temos mais medo de que algo ruim aconteça com quem amamos do que conosco.

Faça isso e o grupo realmente terá *medo*, ficará com a sensação de estar mais vulnerável e desejará evitar que isso aconteça na realidade. É um resultado totalmente válido e muito forte. Mas deve ser usado com cuidado e não será exatamente divertido.

# TIPOS DE TERROR

Até agora discutimos dicas gerais de como conduzir uma série de terror, mas ainda não falamos sobre muitos elementos concretos e práticos. Vamos então embarcar numa nova discussão. Vamos apresentar três arquétipos de obras de terror que você pode usar como base para suas missões — usando e adaptando os elementos familiares para criar a sensação de inquietação e o investimento emocional dos jogadores.

## O DEMÔNIO

*O Exorcista*, *A Profecia* e muitos outros são "terror religioso". Neste subgênero, o mais importante é que todas as parábolas sobre o diabo, os perigos de cair em tentação, a chegada do Anticristo... Tudo é verdade. Curiosamente, a parte benevolente da religião cristã aparece pouco. Muitas vezes um dos protagonistas do terror religioso é um sacerdote ou pelo menos uma pessoa com muita fé. Esse personagem fala a verdade e chega rapidamente a conclusões corretas de que há o dedo do capeta na história, mas pouca gente acredita.

Agindo a despeito dos avisos do personagem religioso, os demais são manipulados pela força do mal. Talvez caiam em tentação, talvez sejam corrompidos, talvez apenas se deixem levar pelo medo ou morram. Enquanto isso está acontecendo, não enxergamos nenhum monstro ou espírito. O coisa-ruim se comunica através dos personagens humanos ou de sinais como cruzes invertidas, pássaros morrendo em pleno voo etc. É muito comum que esse tipo de história acabe com a vitória do demo: o protagonista morre ou precisa fugir, o Anticristo nasce etc. Não lidamos com o desconhecido (porque o público entra preparado para que haja um elemento diabólico) mas a ideia é mostrar que o diabo pode estar agindo no nosso mundo real, nos fazer enxergar com outros olhos elementos aos quais não damos muita importância, como ritos religiosos arcaicos. Muitas vezes há um elemento sexual no demônio e/ou personagens conservadores acabam salvando o dia.

## O VAMPIRO

Um subgênero muito parecido é a história de vampiro clássica. Não precisa ser um vampiro: existe uma figura poderosa e notória que vive em um castelo ou mansão. Os personagens são atraídos para lá de alguma forma. Talvez sejam seduzidos, talvez estejam investigando, não importa. Ao contrário do terror religioso, aqui vemos o monstro o tempo todo. É importante que ele pareça interessante para o público — deve haver o pensamento de "eu preferia morar nessa mansão com o vampiro do que andar com o herói banana". O vampiro vive para sempre, diverte-se muito, possui tudo que quer etc. Ele finge uma amizade com os heróis ou pelo menos é educado com eles. Lá pelo meio da história, vemos uma face repugnante do vilão: ele mata alguém querido ou comete outra atrocidade. Também conhecemos desvantagens de sua vida aparentemente glamorosa (beber sangue, não poder sair do castelo etc.). O objetivo é fazer o público mudar de ideia. Ao mesmo tempo, os heróis descobrem uma maneira de enfrentá-lo. Talvez ele não morra, mas os protagonistas costumam sair vivos e aprendem uma lição sobre não se deixar levar pelas aparências. Mais tarde vamos discutir o que está por trás deste arquétipo, mas por enquanto esses clichês vão nos ajudar a construir este tipo de história.

## O ASSASSINO

O *slasher* é um subgênero divertido. Anos atrás, numa data comemorativa ou específica (férias, Natal, dia dos namorados...) alguém sofreu um destino injusto. Corta para hoje em dia. Um grupo de pessoas (em geral adolescentes) está isolado no lugar onde a injustiça ocorreu, exatamente na data correspondente. O injustiçado volta, talvez como um morto-vivo, e se vinga dos personagens, mesmo que eles não tenham tido nada a ver com a história. Ele os mata um a um. Neste gênero, a criatividade quase humorística das mortes é importante. Se cada uma tiver algo a ver com a vítima, melhor: o esportista é enfiado numa cesta de basquete, o nerd é decapitado com uma régua... Nos anos 80, esses filmes eram bem moralistas: quem transava ou usava drogas acabava morto. Os personagens investigam as origens do assassino e, após descobri-las, podem derrotá-lo. Curiosamente, a origem não precisa ter a ver com a maneira de vencê-lo. Em geral só sobra uma protagonista feminina — a *final girl*.

Há milhares de outros subgêneros, e outras maneiras de interpretar esses três. Mas como aplicar isso?

O enredo pode ser bem próximo desse esqueleto. Para uma boa história de terror, você não precisa de inovação. Mas capriche nos personagens: o vilão deve ser charmoso ou repugnante, as vítimas e heróis devem ser carismáticos... Lembre-se de que nosso objetivo ao mestrar no gênero terror é lidar com emoção. Você também vai precisar de um local marcante. Em geral, histórias de terror colocam os personagens num ambiente limitado. Se eles conseguirem sair, em geral estão salvos. O ambiente clássico é escuro, mas *Midsommar* fez exatamente o oposto com um resultado excelente.

# VOLTANDO AO MEDO

Já falamos bastante sobre a parte "externa" de nossas missões de terror. Já discutimos propósito, estrutura, clima, regras, arquétipos... Agora vamos nos voltar para dentro da história. Vamos pensar no que os personagens estão sentindo, além dessa emoção genérica que estamos chamando de "medo". Afinal, eles estão com medo de quê?

Mesmo sem colocar medo nos jogadores, vamos usar medos dos personagens que têm base em medos reais, de pessoas no mundo real. Quando estiver criando uma história de terror, você pode levar em conta alguns "medos fundamentais".

## MEDO DO OUTRO

Talvez o mais clássico de todos. Qualquer pessoa, por mais cosmopolita que seja, cresce com uma comunidade a seu redor. Essa comunidade dita o que essa pessoa enxerga como "cotidiano" e o que é "estranho".

Claro, hoje em dia esperamos que todos saibam que classificar qualquer grupo ou indivíduo como "estranho", "exótico", "esquisito" ou termos parecidos é algo preconceituoso. Mas, justamente porque existe um paradigma que cada pessoa reconhece como "típico" e outros como "atípico", esse é um tema válido para histórias de terror. Só precisamos ter cuidado para não usar nossas histórias para reforçar esses medos/preconceitos, em vez de derrubá-los.

Vamos aos exemplos!

Os filmes de terror mais clássicos são títulos como *Drácula*, *Frankenstein*, *A Múmia*, *O Lobisomem* e outros. Alguns desses filmes já têm mais de um século de idade! Há muito tempo é difícil vê-los referenciados de qualquer modo que não seja uma subversão ou uma sátira (alguém aí realmente fica com medo da figura clássica do Conde Drácula, com uma capa e cabelo lambido para trás?). Contudo, eles são excelentes exemplos de um medo muito real da época: o medo de tradições estrangeiras.

Todos esses filmes foram feitos nos Estados Unidos e quase todos datam do período logo depois da Primeira Guerra Mundial e antes da Segunda. Isso significa que, quando foram filmados, os Estados Unidos estavam começando a assumir um papel de grande potência na política e na economia internacionais. O país ainda era considerado "recém-chegado" e na verdade pouca gente pensava que poderia suplantar os grandes poderes da época — o que aconteceu definitivamente só depois da Segunda Guerra, quando a popularidade desse tipo de filmes caiu.

E os grandes poderes da época eram países europeus. Países europeus que possuíam o que os EUA não tinham: nobreza, tradições, história milenar, construções muito antigas...

Percebe onde estamos chegando?

O Conde Drácula, em sua versão clássica do cinema, é um aristocrata europeu que vive em um castelo, tem um título de nobreza, veste-se com formalidade extrema, fala com sotaque (o próprio ator, Bela Lugosi, tinha sotaque muito forte), pertence a uma linhagem com uma longa história e é capaz de dominar vítimas jovens/ingênuas com seu mero olhar e presença. Também há toda a questão de, bem, beber sangue e tudo que isso significa... Mas, assistindo ao filme clássico, podemos perceber que o sangue não é muito enfatizado. Drácula é mais perigoso porque hipnotiza e controla suas vítimas do que por enxugar suas veias.

(Em tempo: não vamos falar sobre o livro de Bram Stoker porque lida com temas diferentes e é bem mais complexo.)

O paralelo com a situação dos EUA na época é claro: as vítimas são jovens (como o país) e estão em um ambiente que não conhecem. Elas não são raptadas, não chegam horrorizadas: pelo contrário, vão ao castelo de vontade própria, fascinadas com o Conde. Da

mesma forma que os Estados Unidos tinham sido aliados de muitos países da Europa, mas não os conheciam. Mesmo esses países aliados possuíam alianças e históricos ancestrais com os atuais inimigos, desde relações diplomáticas intrincadas até laços familiares quase incompreensíveis. Ou seja "o europeu" (Drácula) é misterioso, impossível saber tudo que está por trás de seus atos mesmo quando ele é amigável. Uma vez dentro do castelo, as vítimas ficam sob controle do Conde, sem que ele precise fazer quase nada — assim como os EUA temiam ser sempre inferiores a potências mais antigas e tradicionais, ainda que nunca tivessem sofrido um ataque estrangeiro em seu solo. A mensagem é clara: "Este nobre não precisa agir para que você, americano ignorante, seja sua vítima. Ele é simplesmente mais poderoso que você, e sempre será".

Embora *Drácula* possa parecer bobo e datado hoje em dia, vamos lembrar que boa parte das nossas referências (ou seja, das obras/opiniões que o consideram bobo e datado) vêm dos EUA — que superaram economicamente e militarmente as grandes potências europeias há várias décadas. Já no Brasil, esse pode ser um medo genuíno. Xenofobia e exotificação obviamente são coisas desprezíveis. Mas, reconhecendo o quanto podemos nos sentir vulneráveis frente a outras nações, podemos criar histórias de terror eficientes... e até mesmo usar isso para superar qualquer desconfiança que possamos sentir na realidade.

Os demais filmes da época seguem tônicas parecidas. *Frankenstein* lida com uma ciência muito mais avançada e imprevisível do que aquela que os EUA conhecem, mesmo atrelada a um lugar antigo. *O Lobisomem* fala de tradições ancestrais, tabus e perigos que só podem ser conhecidos por quem é da região. *A Múmia* trata de um medo/preconceito mais familiar a nós: algo trazido de longe (Egito) representa um perigo para todos.

E isso é só o começo. Vamos continuar falando desse famigerado "medo do outro", porque ele continua até hoje...

## MEDO DE CULTURAS E COSTUMES

Vamos entrar num assunto espinhoso, então de cara precisamos deixar algo muito claro: *nunca* é apropriado vilanizar outras culturas ou apresentá-las como violentas/primitivas/profanas. Qualquer uso do medo que vamos discutir a seguir deve ser como subversão. Felizmente, temos muitos exemplos de subversões bem-feitas e assustadoras.

Seguindo em frente, o "medo do outro" que acabamos de discutir passa pelo clichê presente nas obras de H.P. Lovecraft e em muitos filmes de zumbis: os protagonistas pertencem a uma comunidade familiar ao autor e ao público (em essência, uma área urbana e ocidental) e vão a um local estrangeiro, onde encontram um povo que possui práticas macabras. Talvez sejam híbridos profundos (como em A *Sombra sobre Innsmouth*, de Lovecraft), talvez estejam se transformando em zumbis (como em *Zombi* de Lucio Fulci e vários outros). O filme *A Noite dos Mortos-Vivos* subverte o preconceito já em 1968: com um protagonista preto, a praga de zumbis em uma comunidade rural dos EUA acaba sendo uma analogia ao racismo nesse tipo de região na época.

Enquanto o medo de aristocratas e tradições europeias tem a ver com a suposta inferioridade de algumas nações frente a outras, o medo de culturas e costumes é individual e tem a ver com isolamento. Qualquer pessoa que já esteve em um país estrangeiro e enfrentou qualquer problema com o idioma, ou mesmo que precisou caminhar por uma área desconhecida à noite, conhece a sensação de estar em um lugar onde as regras são diferentes. Enquanto em *A Múmia* o medo era de algo estrangeiro chegando a um lugar familiar, nessas obras o grande medo é que nós não sejamos bem-vindos em algum lugar.

Sem entender o que as pessoas ao nosso redor falam, sem compreender os costumes e hábitos de onde estamos, sem saber até mesmo o que estamos comendo, podemos nos sentir vulneráveis. Isso é natural. O truque para não cair na xenofobia é não pensar que o local onde estamos é "exótico", ou que nós mesmos sejamos "normais" (ou que existe "normalidade").

O excelente *Corra!* (*Get Out!*, de 2017) usa esse exato modelo de história, mas o subverte. O protagonista é preto e namora uma garota branca, então o casal vai visitar a família dela. A família, além de rica, é extremamente tradicional no modelo norte-americano: vestem-se de forma tradicional, falam de forma tradicional. Poderiam (sob um ponto de vista racista/classista) ser considerados uma "família perfeita", nos moldes do que foi mostrado na TV durante décadas. Obviamente, seguindo o protagonista, começamos a sentir um clima de ameaça. Não só tudo é "certinho demais", mas a sensação de isolamento é cada vez maior. Estamos em um lugar cujas regras não conhecemos, interagindo com pessoas que falam de forma diferente e que parecem ter motivos escusos.

Ou seja: a família "tradicional" é ameaçadora em sua aderência a uma padronização e uma noção do que seria "perfeito". Naquela comunidade, não há espaço para ninguém que não seja uma pessoa branca, sorridente, vestindo cores claras e fazendo comentários inócuos. A virada do filme (que não vamos revelar aqui) inclusive deixa explícito todo o racismo e ignorância que estavam velados até então. Na verdade, é uma visão de mundo tão absurda e errônea que pode parecer cômica... Até nos lembrarmos que muita gente no mundo real pensa assim!

Para usar esse modelo de forma tão magistral quanto *A Noite dos Mortos-Vivos* ou *Corra!*, podemos abraçar nosso medo de estar sozinhos em um lugar ameaçador ou desconhecido, então tornar a fonte dessa ameaça e dessa estranheza o privilégio/poder de uma determinada comunidade. O "monstro" (os zumbis, os vilões de *Corra!*) devem ser identificados como pessoas em situação de privilégio no mundo real, não minorias. Aqui também entram os maridos de *Esposas em Conflito* (*The Stepford Wives*, de 1975). Aliás, vamos aproveitar o exemplo de *Stepford Wives* para explorar nosso próximo tópico, já que o filme utiliza dois medos em conjunto.

## MEDO DE NÃO TER LAR

Em *The Stepford Wives* (vamos usar o título em inglês porque é mais fiel ao filme), um casal nova-iorquino se muda para a pequena comunidade idílica de Stepford. A esposa logo nota algo estranho: todas as outras esposas da cidadezinha são sorridentes ao extremo, pacatas, submissas e aparentemente satisfeitas com uma vida de obediência total a seus maridos. Enquanto isso, seu marido é convidado para reuniões exclusivas de homens. Nossa protagonista nem mesmo tem opiniões radicais — apenas é uma pessoa comum, que tem ambições, gosta de rir etc. Quando sua única amiga local muda de personalidade repentinamente (tornando-se também submissa), ela começa a investigar a comunidade "idílica". Isso irrita seu marido, que está se dando muito bem por lá (afinal, é um homem...). No final, descobrimos que as esposas de Stepford estão sendo substituídas por robôs, e que seus próprios maridos conspiram para assassiná-las e criar cópias. É uma premissa absurda, claro, mas também aterrorizante... Principalmente porque o marido da protagonista fica do lado dos vilões! Ele prefere matar a própria esposa, desde que possa viver com um robô obediente.

*The Stepford Wives* envolve a mudança do casal para a cidadezinha, então toca nosso tópico anterior — a heroína está em uma comunidade cujas regras não conhece, e as estruturas de poder a colocam em risco. Mas todo o filme é passado em Stepford. Por isso, lida também com a subversão do conceito de lar. Ou seja: o velho clichê de que na verdade não conhecemos nossa própria comunidade, nossos próprios vizinhos, nossa própria família.

Em *A Hora do Pesadelo*, adolescentes de um subúrbio próspero e pacato começam a ser assassinados em seus sonhos pelo misterioso Freddy Krueger. Ao longo do filme, descobrimos que Freddy era um assassino de crianças que agia no subúrbio. Os adultos se juntaram para matar Freddy queimado. Então nunca mais se falou sobre isso. Os adolescentes não sabem que estão vulneráveis onde deveriam se sentir mais seguros (dentro de suas casas, enquanto dormem!) porque seus pais esconderam deles a verdade sobre o que aconteceu anos atrás.

Um dos temas mais inquietantes do terror é a perda de qualquer noção de segurança. Enquanto Drácula é um estrangeiro e a família de *Corra!* é um grupo do qual podemos nos afastar, se nossa própria casa for desconhecida e ameaçadora, para onde podemos fugir?

Para criar uma história de terror lidando com o medo da perda do lar, é fundamental que haja um segredo no ambiente mais familiar dos protagonistas — obviamente, seu lar. Por alguma razão, as pessoas mais próximas dos protagonistas mantêm esse segredo, escolhendo mentir para eles. Pode ser por egoísmo e maldade puros (como em *The Stepford Wives*), pode ser pela ilusão de que isso é melhor para eles (como em *A Hora do Pesadelo*). Então esse segredo ameaça os protagonistas, levando-os a uma situação em que nenhum lugar ou momento é seguro. Os adolescentes vitimados por Freddy Krueger não podiam dormir. Uma vez que dormissem, ninguém podia ajudá-los! A sensação de isolamento e vulnerabilidade é total. Em geral, o protagonista desse tipo de história está condenado: as condições são tão adversas que tudo que se pode fazer é adiar o inevitável. Se houver um grupo de protagonistas (como os adolescentes da Rua Elm), talvez um ou dois deles sobrevivam.

Também é indispensável que haja um sentimento de traição. Pode ser uma traição óbvia como em nossos dois exemplos, mas também pode ser algo mais sutil: embora não seja uma série de terror, *Wandavision* tem essencialmente uma estrutura de terror em seus dois primeiros episódios. Com um clima pacato e seguro de seriados dos anos 1950 e 1960, a sensação de uma ameaça chegando é uma traição com o próprio gênero. E, especificamente nesse contexto, dar ao público a sensação de ser traído é vantajoso! Note que, embora depois fique claro que as ameaças vêm da própria Wanda, os primeiros episódios escondem isso. Os poderes de Wanda são mostrados como algo cômico e divertido, enquanto que a inquietação vem do conflito entre a aparente paz e o que existe de forma subjacente.

Quando a ameaça e o segredo se revelam nesse tipo de história, deve restar uma impressão de cinismo e decepção. Não se pode confiar em ninguém, não existe refúgio. No caso de *A Hora do Pesadelo*, a mensagem é clara: apenas adolescentes que desafiam as ordens dos pais e rejeitam tudo que é considerado "bom" pela sociedade tradicional têm alguma chance de sobreviver. As figuras de autoridade não estão do nosso lado e não vão nos ajudar. Tudo que resta somos nós mesmos. O que nos leva ao próximo medo...

## MEDO DA PERDA DE SI MESMO

Começamos com um medo "coletivo" e focado num elemento externo, com uma possibilidade de segurança — bastava estar em território familiar para estar a salvo. Seguimos para uma comunidade onde estamos isolados, de onde talvez não pudéssemos fugir. Tornamos o terror ainda mais opressivo ao subverter nosso próprio lar. Mas ainda nos resta um último refúgio: nós mesmos. Não interessa o que façam conosco, ainda somos nós.

Mas e se perdermos até mesmo isso?

O filme *Hereditário* lida com isso de forma magistral e agoniante. Não poderemos discutir esse exemplo sem dar *spoilers*, então recomendo que quem não queira ter nenhuma surpresa estragada pule os próximos parágrafos.

Todo mundo aqui? Ok, vamos adiante. Em *Hereditário*, temos dois protagonistas: a artista plástica e mãe de família Annie e seu filho Peter. O marido de Annie e a filha mais nova do casal também são personagens importantes, além da mãe de Annie — a figura dominante que, embora já comece o filme morta, dita o rumo da trama.

Em resumo, *Hereditário* conta a história de Annie, que no início parece uma pessoa mediana, lidando com a perda da mãe. Logo em seguida descobrimos que a relação das duas era tumultuosa e Annie foi obrigada a cortar contato com sua mãe durante vários anos. Então é revelado que a mãe de Annie sofria de transtorno dissociativo de identidade ("múltiplas personalidades") e que seu irmão cometeu suicídio. Mais além, descobrimos que Annie "entregou" sua filha mais nova para a mãe, embora soubesse que ela era tóxica... mas nunca fica claro o que significa isso. Ela foi criada pela avó? Foi influenciada por ela? Numa das obras de Annie, podemos notar que a avó amamentava a neta, impedindo que a mãe o fizesse. Mais tarde, é revelado que Annie (presumivelmente num estado sonâmbulo) tentou matar os filhos e a si mesma queimados.

Parece que estamos acompanhando a perda de identidade de nossa protagonista. Não apenas seu estado mental está decaindo, ela aos poucos admite para as pessoas a seu redor tudo que existe por trás da fachada de "normalidade". Contudo, o terror de *Hereditário* é ainda mais profundo. Depois que sua filha mais nova morre em um acidente, Annie passa a se comportar de forma cada vez mais bizarra, tornando-se um risco para sua família. E, por fim, a verdade se revela: toda a história do filme foi um ritual profano orquestrado pela mãe de Annie. Havia um demônio habitando o corpo da menina mais nova, mas ele deveria ser transferido para o corpo de Peter (o irmão mais velho). No fim, Annie é possuída pela própria mãe e morre. Já Peter é possuído pelo demônio! Toda a comunidade ao redor dos dois (a avó e vários personagens incidentais que surgem ao longo do filme) estavam conspirando contra os dois. Ambos perdem quem são. E nós, como espectadores, ficamos quase o tempo todo sem um herói (ou mesmo uma vítima) a quem nos agarrar. O filme nos tira qualquer referência e simula a perda de si mesmo, um medo desesperador.

Obras como *Hereditário* devem remover qualquer noção de segurança do público. Nada é garantido. Todos podem ser culpados ou ter algum motivo escuso. Se há um protagonista que pareça inocente (como Peter no filme), ele deve cometer atos muito questionáveis e/ou ter sua própria essência anulada no fim.

A versão de *Suspiria* de 2018 também lida com isso — mais uma vez, precisaremos dar alguns *spoilers*, então leia os próximos parágrafos por sua conta e risco! A protagonista (a dançarina Susie) explora os mistérios e o histórico inquietante de uma academia de dança em Berlim. Logo fica claro para os espectadores (e aos poucos para Susie) que a academia é regida por uma cabala de bruxas, e que a diretora é a líder, chamada Madre Markos. Até aí, embora seja um filme excelente, temos uma história centrada num medo externo: se Susie abandonar a academia (o estrangeiro, as técnicas que só existem em um lugar estranho, a excelência a qualquer preço) teoricamente poderia estar em segurança.

Contudo, no fim descobrimos que Susie é a encarnação da Madre Suspiriorum, a verdadeira líder da cabala! O filme acaba com nossa protagonista abraçando seu papel de bruxa e tomando o controle da academia. Perdendo a si mesma de propósito, num ritual mais sangrento e cruel do que qualquer coisa que as "vilãs" fizeram ao longo da história.

Histórias que lidam com possessão, loucura, perda de identidade ou descoberta de verdades transformadoras sobre os protagonistas precisam ir além da virada de trama para gerar terror. Precisam impor a sensação de que tudo que se faz para resistir ao "mal" é inútil. Não basta que o protagonista descubra que "estava morto desde o começo" ou que possui outra personalidade que é culpada pelas ameaças apresentadas ao longo da trama. Ele deve resistir a isso, sem saber que está inutilmente tentando resistir a si mesmo. Também é importante existir um momento final em que o protagonista perceba que vai perder seu último refúgio: sua identidade. Talvez ele se entregue com horror, talvez com êxtase. Mas deve haver a noção de que nada nunca mais será igual, e que é impossível saber o que vai acontecer. O que nos leva a nosso medo final.

## MEDO DO FUTURO

Provavelmente o mais amplo. E, quando bem utilizado, o mais inquietante. Lá no começo chegamos à conclusão de que inquietação é a melhor forma de introduzir o terror na missão, lembra? Este "tipo de medo" é a versão mais pura e destilada desse elemento.

Em todos os medos que exploramos até agora havia, em algum momento, a certeza do que podia acontecer com o protagonista — o "pior caso possível", por assim dizer. As vítimas de Drácula podiam se tornar seus servos. Os zumbis podiam devorar o cérebro dos heróis. A recém-chegada em Stepford podia ser assassinada e substituída por um robô. Não vamos explicitar o que podia acontecer com os protagonistas de *Hereditário* e *Suspiria* para poupar novos *spoilers*, mas vocês sabem do que estamos falando!

Assim, mesmo quando podemos perder tudo, existe uma ínfima noção de estabilidade. Não segurança, mas ao menos consciência do que é nosso destino.

E se nem isso restar?

Imagine que você vira a cabeça agora mesmo. Agora mesmo, enquanto está lendo isto. Você vê que uma criança o estava observando. Você nunca viu essa criança antes. Não faz ideia de como ela chegou aí. Ela sorri e diz: "Eu sei". Então vai embora, desaparecendo logo depois de virar num corredor ou sair por uma porta.

Teoricamente, nada de ameaçador aconteceu. Uma criança não é ameaçadora. Ela sorriu. Não falou nada sinistro ou macabro. Foi embora por vontade própria.

Mas você ficaria tranquilo?

O que ela sabe? Quem é essa criança? O que ela quer? Por que justamente você a está vendo? Talvez você pense que ela é um fantasma, e isso dê alguma certeza sobre o que tudo isso significa. Mas fantasma de quem? O que ela quer? *O que está acontecendo?*

Algumas das situações de terror mais inquietantes não são sobre um "monstro" ou uma ameaça. Não têm algo definível a se temer. Elas simplesmente apresentam elementos bizarros, inexplicáveis ou fora de lugar e deixam que o público e o protagonista tentem fazer sentido do que significam. "Medo do futuro" é talvez o fator mais universal da humanidade. Todos podemos experimentar inquietação ou receio com coisas imprevisíveis. Mais ainda: os seres humanos são feitos para detectar padrões. Quando não conseguimos perceber um padrão, quando algo está totalmente fora de lugar e de contexto, nosso senso de terror pode ser maior do que em qualquer outro momento.

Imagine que seu pai/mãe/marido/esposa aparece agora e fala com você, mas ele/a tem uma aparência totalmente diferente do que você lembra. Ninguém mais parece notar isso. Ele/a mesmo/a não faz nada ameaçador. Será que você está com algum problema neurológico? Será que houve intersecção de dimensões? Será que há uma grande conspiração de todos à sua volta? Será que algo está mexendo com sua memória? Você teria coragem de dormir na mesma casa desse desconhecido, mesmo sem nenhuma ameaça explícita?

Imagine que, de uma hora para a outra, todas as pessoas ao seu redor começassem a gargalhar. Todos: em sua casa, na faculdade, na rua, todos *estão gargalhando, menos você*. Então param. Quando você pergunta, ninguém responde. Dizem que estão ocupados demais, ou não sabem do que você está falando, ou apenas balançam a cabeça e falam "Pois é!". Você imaginou tudo isso? Existe algo no ar deixando todos insanos? Ou existe um motivo para o riso e só você não sabe?

Você se sentiria à vontade no meio de estranhos, ou mesmo de sua família, depois disso?

Não vamos citar nenhum filme ou obra específicos porque, invariavelmente, uma história precisa de algum sentido. Mais cedo ou mais tarde, você precisa revelar o que está em jogo, ou o público vai perder o interesse. Os exemplos acima são apenas vinhetas, situações pontuais pensadas para gerar desconforto.

Esse tipo de terror absurdo, que lida com a quebra total de expectativas e normalidade, funciona melhor como tempero para histórias maiores. Voltando a *O Iluminado* (que usamos antes justamente como exemplo de inquietação), ouvir duas garotinhas entoando "Venha brincar conosco" não é ameaçador. Nem ver uma pessoa vestida de urso engajada em atividades, digamos, íntimas com alguém de smoking. Nem ler "All work and no play makes jack a dull boy". Mas todas essas situações são exemplos do bizarro tomando conta do hotel, até a apoteose em que a ameaça explícita se revela, na forma de Jack Torrance tentando matar sua família.

# TERROR DIVERTIDO

Não há uma única conclusão para todas essas dicas, técnicas e discussões. Esperamos que você, mestre de **Ordem Paranormal**, use o que quiser de tudo isso para aumentar sua própria diversão com o grupo. Mais uma vez, lembre-se: você não tem obrigação de ser uma biblioteca de obras de terror, muito menos de adicionar estresse em sua vida em nome de um jogo.

Mas, se você está interessado em mestrar terror, provavelmente vai gostar de conhecer as obras que citamos e pensar em como elas são construídas. Mesmo que você esteja no universo da Ordo Realitas, não precisa ficar restrito às referências oficiais. Ao mestrar terror, você está fazendo parte de uma tradição de histórias tão antiga quanto a própria humanidade. Poucos outros gêneros oferecem tamanha riqueza de exemplos, referências e arquétipos.

Ao beber de todas essas fontes, e entender como e por que elas funcionam, você estará ajudando a inserir todo o grupo nessa grande tradição. Então quando, juntos, vocês entrarem no terreno familiar do terror, construírem inquietação, usarem o sistema para simular o medo dos personagens, navegarem pelos arquétipos e se conectarem com os medos fundamentais que embasam a missão, todos terão uma conexão emocional muito maior.

E todos lembramos qual é a função de todas as histórias, certo?

# NOVAS REGRAS

Esta seção apresenta novas mecânicas para **Ordem Paranormal RPG**. Elas funcionam em conjunto com aquelas do livro básico e servem para incrementar elementos típicos de histórias de terror, horror, investigação e suspense.

Especificamente, esta seção traz novas mecânicas para cenas de investigação, dois novos tipos de cenas (de perseguição e de furtividade), regras que dão ainda mais ênfase ao medo como um elemento central do jogo e, por fim, regras para lidar com a vida dos personagens fora das missões.

## RODADAS & TURNOS

Algumas regras nesta seção dividem as cenas em rodadas e turnos. Nestas cenas, a duração de uma rodada ou turno depende do mestre (uma rodada de uma investigação frenética pode representar 1 minuto, enquanto que em uma cena mais pausada, pode representar 1 hora). Quando todos os personagens e NPCs envolvidos tiverem tido seu turno, a rodada termina e outra começa, seguindo a mesma ordem de turnos.

## ATRIBUTOS NEGATIVOS

Diversas mecânicas em *Sobrevivendo ao Horror* reduzem, de forma temporária ou permanente, os valores de atributo de um personagem, podendo resultar em valores abaixo de 0. Testes com atributos negativos funcionam como um teste de atributo em valor 0. Entretanto, para cada ponto negativo no atributo, o personagem joga d20 adicional. Assim, para fazer um teste de um atributo com valor –2, o jogador joga 4d20 e usa o menor resultado.

## NOVAS AÇÕES DE INVESTIGAÇÃO

**Ordem Paranormal RPG** apresenta regras para cenas de investigação, em que os personagens se alternam executando ações para encontrar pistas. As ações descritas no Livro de Regras são *procurar pistas, facilitar investigação, usar habilidades e itens* e *ajudar*. Esta seção descreve três novas ações para essas cenas.

**Busca Obstinada.** O personagem analisa cada local, de cada ângulo possível, de forma extremamente concentrada... Ou obcecada. Esta ação funciona como *procurar pistas*, mas o personagem recebe +d20 no teste. Porém, sempre que faz esta ação, perde 1d4 pontos de Sanidade por vez que já a fez na mesma cena (ou seja, 1d4 pontos de Sanidade na primeira vez, 2d4 na segunda vez e assim por diante).

**Recapitular.** O personagem reflete sobre o que já sabe, em busca de uma ideia ou palpite. Para usar esta ação, o jogador deve recapitular, em voz alta e enquanto interpreta seu personagem, as informações que o grupo já possui, como o *briefing* original da missão, pistas já descobertas e quaisquer outras que julgar relevantes. Se o mestre julgar a recapitulação coerente, o personagem pode fazer um teste de Intelecto (DT 15). Se passar, descobre uma nova pista a critério do mestre. Uma vez que um personagem seja bem-sucedido nesta ação, nenhum outro poderá usá-la novamente na mesma cena.

**Compartilhar.** O personagem compartilha o que já sabe com outro. Para usar esta ação, o jogador deve explicar uma pista que já descobriu para outro jogador, enquanto interpreta seu personagem. O interlocutor pode fazer um teste de Intelecto (DT 15) como uma ação livre. Se passar no teste, o mestre destaca para os jogadores envolvidos qual a informação, ou informações, mais relevantes daquela pista. Por exemplo, se o personagem passar no teste e estiver compartilhando informações sobre uma certidão de nascimento, o mestre pode dizer "Você sente que o que realmente importa nessa pista é o nome da criança, há algo estranho sobre ele". Uma vez que um personagem seja bem-sucedido nesta ação, nenhum personagem poderá usá-la novamente na mesma cena.

## TABELA 2.1: AÇÕES DE INVESTIGAÇÃO

| Ação | Resumo |
|---|---|
| Procurar pistas | Procura pistas usando uma perícia apropriada. |
| Busca obstinada | Como procurar pistas, mas perde Sanidade em troca de receber +20 no teste. |
| Facilitar investigação | Usa uma perícia para fornecer +2 nos testes dos aliados. |
| Usar habilidades/itens | Usa um item ou habilidade aplicável. |
| Ajudar | Ajuda o teste de outro personagem. |
| Recapitular | Recapitula a investigação e faz um teste de INT (DT 15) para encontrar uma pista. |
| Compartilhar | Compartilha informações para que outro personagem faça um teste de INT (DT 15) para encontrar uma pista. |

# EVENTOS DE INVESTIGAÇÃO

Nem todas as cenas de investigação são estáticas. Em alguns casos, incidentes podem ocorrer enquanto os personagens vasculham o local em busca de pistas. Para representar esses eventos, no início de cada rodada de investigação, o mestre pode incluir um dos eventos descritos a seguir.

O mestre pode escolher um evento que se ajuste à cena ou rolar 2d6 e usar o evento indicado. Cada evento só pode ocorrer uma vez por cena; se rolar um resultado repetido, trate-o como *sem evento*.

## LISTA DE EVENTOS DE INVESTIGAÇÃO

**2 Indício traumático.** Os personagens se deparam com algo horripilante, que não fornece nenhuma pista mas que reforça os riscos desta missão. Isso pode ser uma parte do corpo de uma vítima já identificada ou uma foto dos próprios personagens, mostrando que eles estão sendo observados. Cada personagem deve fazer um teste de Presença (DT 15). Se falhar, perde uma de suas ações no próximo interlúdio.

**3 Atenção inesperada.** A investigação sofre uma interrupção momentânea, mas suficiente para reduzir o tempo disponível aos personagens. Exemplos incluem acidentalmente acionar um alarme, um vizinho bisbilhoteiro bater à porta do local da investigação ou um cão de guarda próximo começar a latir. Um personagem deve gastar sua ação nessa rodada para lidar com a interrupção, caso contrário o número de rodadas disponíveis na investigação diminui em 1.

**4 Lembrança opressiva.** Os personagens se deparam com uma lembrança de tudo que está em jogo na missão. Pode ser uma fotografia de uma das vítimas, uma reportagem sobre um incidente semelhante ou qualquer outro elemento que aumente a pressão psicológica sobre eles. Até o fim da cena, cada personagem que falhar em um teste em uma ação de investigação perde 1 PE.

**5 Momento de tensão.** Os personagens sofrem um susto pequeno e mundano, mas que é agravado pela tensão da investigação. Talvez uma panela tenha caído no chão em um momento de silêncio, uma luz tenha piscado quando alguém estava falando sobre um mistério ou um rato tenha pulado de trás de um armário. Cada personagem sofre 1d4 pontos de dano mental por medo (Vontade DT 15 evita; veja p. 87).

**6 a 8 Sem evento.** Nada acontece (além das ações dos personagens…).

**9 Distração.** Um indício falso (ou simplesmente algo peculiar ou curiosidade) atrai a atenção de um dos agentes. Escolha um personagem aleatoriamente; ele sofre –20 em testes nesta rodada.

**10 Ferimento.** Um personagem (determinado aleatoriamente) se machuca enquanto procura pistas. Role 1d10 para determinar o atributo afetado:

- **1-2 Agilidade**
- **3-4 Força**
- **5-6 Intelecto**
- **7-8 Presença**
- **9-10 Vigor**

Enquanto estiver machucado, o personagem sofre –2 em testes baseados no atributo afetado. Curar o ferimento exige um teste de Medicina contra DT 20 (se feito durante a investigação, esse teste consome a ação do personagem ferido e de quem está prestando atendimento) ou uma ação de interlúdio de dormir.

**11 Complicação.** Uma pequena complicação, como uma queda de luz devido a um curto circuito ou uma janela que se abre durante uma tempestade, atrapalha o andamento da investigação. Escolha uma perícia apropriada à natureza da complicação (como Atletismo para erguer uma prateleira ou Tecnologia para religar as luzes após uma queda de energia). Todos os personagens sofrem –20 em seus testes até que um personagem gaste sua ação de investigação e faça um teste da perícia apropriada (DT 20) para solucionar a complicação.

**12 Auxílio inesperado.** De alguma forma (acionando um cofre oculto, abrindo um diário na página correta etc.) os agentes encontram uma informação útil. Todos os personagens recebem +2 em testes de investigação nessa rodada.

### Investigações e Urgência

Toda investigação tem um valor de *urgência*, uma quantidade de rodadas que indica quanto tempo a cena vai durar. Como regra padrão, quando esse tempo termina, a investigação se encerra, com consequências negativas caso os personagens não tenham conseguido obter as pistas disponíveis.

O primeiro passo para usar urgência é estabelecer, antecipadamente, qual evento irá encerrar a investigação. Isso pode ser a chegada de alguém (como a polícia ou os proprietários do local), o início de um evento que irá tornar o local inacessível (como investigar um navio prestes a zarpar), o surgimento de algum perigo (como o início de um incêndio ou o surgimento de uma criatura) ou qualquer

## Cenas e a Sessão de Jogo

O Livro de Regras explica que todas as missões de **Ordem Paranormal** são subdivididas em cenas e traz regras específicas para três tipos de cenas: de combate, de investigação e de interlúdio. Já *Sobrevivendo ao Horror* traz dois novos tipos de cena: de furtividade e de perseguição.

Juntos, esses cinco tipos de cenas — combate, investigação, furtividade, perseguição e interlúdio — representam os acontecimentos mais comuns em uma história de terror. Embora esses sejam os únicos tipos de cenas com regras específicas (pelo menos até o momento), isso não significa que todas as cenas de sua missão precisam se encaixar em um desses cinco tipos!

Muitos momentos da história não serão de combate, investigação, furtividade, perseguição ou interlúdio. Se os personagens estiverem apenas conversando, viajando de um lugar para outro ou fazendo qualquer outra atividade cotidiana, isso será uma "cena comum", baseada apenas na descrição do mestre e na interpretação dos jogadores, sem necessidade de mecânicas específicas.

Em outras palavras, o jogo não precisa estar sempre dentro da "caixinha" de um dos tipos principais de cena. Sua missão não precisa "pular" de cena de investigação para cena de combate, então para interlúdio, então para outra investigação ou combate e assim por diante. Muitas vezes a história não estará em um desses grupos. Por exemplo, o primeiro encontro de agentes em uma cafeteria, descobrindo que serão uma equipe e tendo que se apresentar uns para os outros, não é uma cena de investigação, muito menos de combate! Até poderia ser considerado um interlúdio, mas na verdade é o início da história, então isso também não se encaixa. No fundo, é apenas uma cena da história que não precisa de regras específicas — ela se resolve puramente pela interpretação dos jogadores.

Cenas assim podem parecer menos importantes, afinal, não envolvem um conjunto especial de mecânicas. Porém, talvez sejam as mais importantes de todas! Pois são nesses momentos que os agentes irão conversar, se conhecer melhor, criar laços... Enfim, se desenvolver como personagens. E, no fundo, todas as histórias são sobre os personagens — quanto mais detalhados eles e as relações do grupo forem, melhor será a história!

outra coisa similar. O evento sequer precisa ser *alguma coisa* — por exemplo, você pode determinar que ao fim do tempo disponível os personagens simplesmente se cansam de investigar ou mesmo chegam à conclusão de que não há mais nada a ser encontrado. Afinal, ao contrário dos jogadores, os personagens não sabem se passaram ou falharam nos testes de investigação — para eles, o fato de não terem encontrado pistas talvez indique que não há nada para ser encontrado naquele lugar!

Uma vez que você estabeleça a natureza da urgência, é hora de decidir se os personagens *sabem* do que está por acontecer. De forma geral, os eventos da história indicarão se os personagens têm essa informação ou não. Caso contrário, é perfeitamente válido deixá-los no escuro. Se o evento que irá encerrar a investigação puder ser antecipado (por exemplo, os personagens podem ouvir o motor do navio sendo ligado), você pode permitir que eles façam testes de Percepção (ou outra perícia apropriada) para notar que seu tempo está acabando. Não há jeito certo aqui: alguns jogadores ficam mais tensos se não souberem quanto tempo têm. Já outros acham pior saber quanto tempo têm e ver esse tempo se esgotando! Sugerimos que experimente ambos os jeitos (dizendo e não dizendo a urgência) e veja o que funciona melhor para você e seu grupo.

Mas o que acontece quando o tempo acaba? Como regra geral, a investigação simplesmente se encerra. Os personagens precisam abandonar o local porque a polícia está chegando, porque o navio vai partir (e eles não pretendem ser levados juntos) ou porque um monstro acabou de chegar e é hora de fugir. Em suma, o fim do tempo significa o encerramento da cena de investigação e, em alguns casos, o início de outra cena específica (como um combate).

Entretanto, é possível que os personagens queiram continuar investigando, a despeito da chegada da urgência. Dependendo do evento, pode ser possível lidar com ele e continuar investigando. Um exemplo é a chegada de um NPC. Se as características do local permitirem, os personagens podem usar as regras de furtividade para continuar investigando enquanto se esgueiram dos NPCs. No exemplo do barco, os personagens podem aceitar nadar de volta à terra firme (o que daria início a uma cena de ação) em troca de mais algumas rodadas investigando o barco. Outra opção é um dos personagens ficar "enrolando" o NPC enquanto o resto do grupo continua investigando.

A chave para permitir que os jogadores continuem investigando mesmo após a urgência é *aumentar o risco* em continuar a investigação. No exemplo da chegada no NPC, você pode aumentar automaticamente a visibilidade dos personagens a cada rodada de investigação durante a urgência. Na situação do barco, o mar pode estar revolto e/ou gelado, representando um risco mesmo para nadadores experientes. O que importa é que os jogadores saibam que, quanto mais tempo continuarem investigando após a urgência, maiores os riscos envolvidos.

## Sucesso a qualquer custo

Cedo ou tarde, o grupo irá falhar em encontrar uma determinada pista em uma cena. Isso pode ser resultado de azar nos dados ou os personagens não reuniram informações suficientes para que os jogadores possam ter uma ideia salvadora. Assim, o mestre pode se deparar com uma situação em que uma pista crucial não foi encontrada, e o grupo não consegue avançar.

Em situações assim, o mestre pode simplesmente avançar a missão. Qualquer que seja o mal que esteja ocorrendo provavelmente continuará ocorrendo, e suas ações darão aos personagens novas oportunidades de investigar. Se, por exemplo, os personagens estão investigando uma série de assassinatos que podem ter origem paranormal, falhar em encontrar uma pista poderá dar mais tempo ao assassino para… fazer outra vítima. Em termos de jogo, isso dará aos personagens mais uma cena de crime (efetivamente permitindo que façam uma nova investigação). Em termos narrativos, entretanto, outro inocente terá morrido. Para evitar isso, o mestre pode permitir que os personagens obtenham *sucesso a qualquer custo*.

Para obter sucesso a qualquer custo, o grupo deve ter chegado ao fim de uma cena de investigação sem ter conseguido encontrar uma pista. Se isso ocorrer, os *jogadores* podem declarar ao mestre que pretendem obter a pista a qualquer custo. Um dos personagens encontra a pista antes da urgência da investigação ser desencadeada, mas paga um preço por seu achado. O total de PE desse personagem é reduzido em uma quantidade igual ao seu limite de PE até o fim da missão (assim, um personagem de NEX 30%, com limite de PE 6, tem seu total de PE reduzido em 6 até o fim da missão). Por padrão, os jogadores só podem usar esta opção uma vez por missão. Entretanto, a critério do mestre, em missões particularmente longas ou complexas, ele pode permitir que essa ação seja executada mais vezes, por personagens diferentes.

## DEIXANDO QUE OS *JOGADORES* INVESTIGUEM

Investigar é o centro de toda missão em Ordem Paranormal. Entretanto, uma cena de investigação é mais do que uma sequência de testes para encontrar pistas. Ainda que estas cenas tenham regras que estabeleçam como resolver as ações dos personagens, estas regras não devem ser o único elemento que determina o resultado de uma investigação. As ideias dos jogadores também podem contribuir, e devem ser valorizadas pelo mestre.

Pense nas regras de investigação como uma estrutura básica, um guia para organizar a cena e conduzir o andamento das ações dos personagens. A partir dessa estrutura, os personagens podem construir a investigação combinando seus testes com ideias e o uso inteligente de pistas e informações que já tiverem reunido. O mestre deve julgar o impacto dessas ideias e o peso dessas informações, ajustando os resultados das ações dos personagens de acordo. Assim, se um jogador tiver uma boa ideia relacionada à investigação, ou souber conectar uma pista anterior à cena atual, o mestre pode conceder um bônus em sua ação de investigação ou até mesmo considerar que a ação foi um sucesso automático.

Para auxiliar seus jogadores nesse processo, pense nos pontos a seguir ao preparar uma cena de investigação.

- **Conecte suas pistas ao cenário.** Ao criar a ficha de investigação de uma missão, pense nas formas como cada pista se relaciona aos locais por onde os personagens podem passar. A partir disso, pense em pequenos indícios que você pode "espalhar" pelas cenas. Esses indícios são informações que, isoladas, podem não ter muito sentido, mas que reunidas podem direcionar os personagens para uma das pistas que você preparou.

  *Digamos que você planejou uma missão envolvendo um bicho-papão, uma criatura que espreita telhados de casas com crianças pequenas. Um bom indício seria espalhar referências a entregas de materiais de construção na área onde se passa a missão, como um caminhão de entrega na frente de uma das casas investigadas ou um panfleto de uma loja de materiais de construção encontrado em um dos lugares que os agentes visitaram. Esses indícios poderiam chamar a atenção dos personagens para o fato de que algumas pessoas estão fazendo reparos em suas residências e, a partir disso, os personagens poderiam perceber que todos fizeram consertos em seus telhados, o que poderia deixá-los mais próximos da verdade.*

- **Forneça detalhes.** Ao narrar uma cena de investigação, inclua detalhes específicos. Você não precisa descrever tudo minimamente, nem dar informações que os personagens só poderiam obter investigando o local com atenção. Mas descrever os elementos mais perceptíveis, como a mobília, as cores e os objetos mais evidentes, deixa a cena de investigação menos abstrata e oferece elementos concretos a partir dos quais os jogadores podem conduzir a investigação.

  *Os agentes estão investigando uma farmácia fechada. Ao descrever o local, em vez de apenas descrever "prateleiras cheias de remédios", você detalha quantas prateleiras são e que tipo de produtos cada uma possui. Essa descrição pode ajudar os jogadores a perceberem que alguns remédios desapareceram, e que há um padrão específico nos remédios desaparecidos.*

- **Valorize ideias tanto quanto testes.** Considere fornecer um bônus ou até mesmo um sucesso automático em ações de investigação para boas ideias ou descrições. Se um jogador apresenta uma descrição específica e/ou detalhada da forma como seu personagem irá executar uma ação de investigação, considere fornecer um bônus de +2 ou +5. Da mesma forma, se a descrição for específica o suficiente e resultar em uma ação que levaria a revelar uma pista, considere fornecer um sucesso automático na ação correspondente.

  *Digamos, que os personagens estão vasculhando um casebre nos ermos. O mestre sabe que aqui há uma pista a ser encontrada, e que ela está enterrada sob a cama. Um dos jogadores declara que vai procurar marcas de escavação especificamente no chão; essa é uma descrição bastante detalhada que pode fornecer +2 ou +5 no teste. Outro personagem, entretanto, decide escavar o solo debaixo da cama. Essa ação pode receber +5 no teste ou até mesmo resultar em um sucesso automático em procurar pista.*

## INVESTIGAÇÕES LIVRES

Em jogos voltados para terror e suspense, pode ser melhor narrar cenas de investigação de forma fluída, sem uma estrutura mecânica de rodadas e turnos. Em vez disso, o mestre simplesmente descreve o cenário e o contexto e deixa os jogadores livres para interpretar os personagens e descreverem suas ações. Como na base do jogo, o mestre então analisa cada ação e, conforme o caso e se achar necessário, pede um teste de uma perícia relevante, ou até mesmo usa uma das ações descritas nas mecânicas de investigação para resolver a ideia do jogador. Esse raciocínio se aplica também às habilidades dos personagens; o mestre pode permitir usos criativos de habilidades aplicáveis às circunstâncias, usando a regras de investigação como base, quando necessário, para resolver seus efeitos.

A ideia aqui é permitir que a base do processo de investigação seja conduzida de forma mais orgânica, permitindo que os jogadores coloquem ideias e planos em prática e os personagens interajam de forma mais natural e menos metódica com o cenário. Deixe para fazer cenas de investigação com as regras completas (rodadas, turnos e urgência) em momentos específicos nos quais, pela história, realmente, haja uma urgência concreta.

Digamos que os personagens chegaram há pouco em uma cidadezinha e estão conhecendo o lugar e seus habitantes. Esse momento já pode ser considerado uma investigação, mas não há necessidade de usar a estrutura mecânica de uma cena desse tipo. Em vez disso, o mestre pode deixar os personagens explorarem a cidade, observando pontos de interesse e conversando com a população local. Eventualmente, se alguma ação dos personagens tiver um resultado incerto, o mestre pode pedir testes apropriados (como um teste de Diplomacia para conquistar a simpatia de um comerciante local, ou Intuição para perceber a senhorinha que parece estar escondendo alguma coisa). E mesmo estes podem ser dispensados caso os jogadores tenham ideias criativas ou consigam, por meio da interpretação, justificar um sucesso automático para seus personagens.

Por outro lado, pode chegar um momento em que os personagens decidem investigar em detalhes um local específico que, por algum motivo, representa algum risco ou impõe uma limitação de tempo. Se eles se infiltrarem na prefeitura desta mesma cidadezinha, dispararem um alarme e tiverem pouco tempo para coletar evidências no gabinete do prefeito, pode ser uma boa ideia usar as mecânicas completas de investigação.

Ao conduzir investigações livres, tome cuidado para que cada jogador tenha uma oportunidade de agir. Mesmo que não esteja usando rodadas e turnos exatos, uma boa ideia para organizar o tempo de cada jogador é seguir uma ordem pré-estabelecida (como sentido horário ao redor da mesa), permitindo que cada um possa descrever as ações de seu personagem. Determine quanto tempo cada personagem irá gastar nestas ações. Conforme elas são resolvidas, permita que o jogador declare o que o personagem fará em seguida.

# MEDO EM JOGO

O medo é uma das sensações mais poderosas que um ser humano pode experimentar. É o que sentimos frente ao perigo, ao desconhecido... ou ao Outro Lado. O medo pode fazer uma pessoa tremer, ficar paralisada, sair correndo ou, em alguns casos, deixá-la mais forte. O Medo também é mais do que isso — é uma entidade do Outro Lado, a mais misteriosa de todas, através do qual os demais elementos invadem a Realidade. Seja a sensação, seja o elemento, o medo define a vida dos agentes da Ordo Realitas, e a luta contra ele é a mais importante de toda a humanidade.

Em termos de jogo, o medo ocorre sempre que os agentes encontram uma situação assustadora ou uma manifestação paranormal. Quando isso acontece, o personagem sofre dano mental, aos poucos perdendo sua capacidade de realizar ações especiais e se aproximando do pânico e da loucura. Esse dano faz com o que o jogador tenha um incentivo para fugir ou se esconder quando confrontado com uma fonte de medo, se comportando de forma coerente com uma pessoa frente a algo assustador! O dano é definido pelo mestre, de acordo com a fonte do medo, e pode ser evitado ou reduzido à metade com um teste de Vontade bem-sucedido (a DT do teste de Vontade também é definida pelo mestre de acordo com a fonte do medo).

A seguir estão exemplos de situações que podem causar medo, junto de seus respectivos danos mentais. Dano mental resultante de situações de medo sempre causa pelo menos 1 ponto de dano, mesmo que o personagem possua resistência a dano mental.

### Visão inquietante

O personagem encontra algo atemorizante, como um cadáver dentro de um quarto ou restos de um ritual envolvendo partes de um corpo.

**1d4** mental ◆ Vontade **DT 15** anula

### Visão perturbadora

O personagem encontra algo enervante, mas ainda dentro dos limites da realidade, como um cadáver preparado para o que parece ser um ritual ou fotos de um crime particularmente violento.

**1d6** mental ◆ Vontade **DT 20** reduz à metade

### Visão assustadora

O personagem encontra algo assustador e misterioso, que oscila entre o real e o paranormal. Exemplos incluem indícios que apontam para a existência de uma criatura do Outro Lado (como uma garra animal sobrenaturalmente grande) ou um boneco com uma faca que surge escada abaixo (ele caiu ou realmente *veio correndo?*).

**2d6** mental ◆ Vontade **DT 25** reduz à metade

### Visão sinistra

O personagem vislumbra o paranormal, em uma visão que dificilmente pode ser considerada mundana, como sangue brotando de uma parede maciça ou um cadáver que se move.

**4d4** mental ◆ Vontade **DT 30** reduz à metade

### Visão macabra

O personagem encontra algo indiscutivelmente paranormal, capaz de enervar mesmo um agente veterano, como uma casa cujas paredes interiores são feitas de carne pulsante.

**4d8** mental ◆ Vontade **DT 35** reduz à metade

### Visão aterrorizante

O personagem encontra algo capaz de despertar seus temores mais profundos, como criaturas impossíveis torturando uma cidade inteira.

**4d12** mental ◆ Vontade **DT 40** reduz à metade

### Ambiente horripilante

Estar em um lugar amedrontador, como uma mansão escura e repleta de barulhos inexplicáveis, pode corroer a coragem de qualquer um. De acordo com o mestre, estar em um ambiente assim causa 1 ponto de dano mental por rodada. O mestre pode aumentar esse dano para 2 ou mesmo 5 pontos por rodada para lugares especialmente pavorosos, como um laboratório repleto de experimentos com corpos humanos ou outros ambientes de pesadelo. Se não estiver usando rodadas, os personagens sofrem dano a cada ação ou intervalo de tempo adequado (como 5 ou 10 minutos).

### Dano de criaturas

Para efeitos destas regras, todo dano mental causado pela Presença Perturbadora de criaturas, bem como todo dano mental causado por criaturas de Medo, é considerado dano de medo.

## Efeitos do medo

Sempre que a Sanidade de um personagem é reduzida a 0 por dano mental, e sempre que o personagem sofre dano mental enquanto está com Sanidade 0, ele sofre um efeito de medo. Para definir o efeito, o jogador rola 2d10 na tabela abaixo. Os efeitos duram até o personagem recuperar pelo menos 1 ponto de Sanidade, a menos que descrito o contrário.

Se o personagem sofrer mais de um efeito de medo na mesma cena, deve somar +1 na rolagem para definir o efeito por cada vez adicional, aumentando a chance de sofrer efeitos mais severos. Assim, na segunda vez que sofrer um efeito de medo, rola 2d10+1, na terceira vez rola 2d10+2 e assim por diante.

Além disso, caso role um efeito que já possui, em vez disso recebe o próximo efeito na tabela. Por exemplo, um personagem que já está sob efeito de um abalo e role um resultado "11", em vez disso sofre alucinações.

**Medo e Insanidade.** Essas regras mudam o foco de **Ordem Paranormal**, destacando o horror, em vez da loucura, como a principal ameaça à mente dos personagens. Assim, para campanhas com um tema de sobrevivência e horror, estas regras *substituem* as regras de Insanidade & Loucura (*OPRPG*, p. 88) e Sanidade (*OPRPG*, pp. 111 a 113). Para mais informações sobre o medo substituindo a insanidade, veja a regra alternativa Jogando sem Sanidade, na p. 104.

## Ações contra o medo

**Acalmar.** Se você for treinado em Diplomacia, Profissão (psicólogo) ou Religião, pode gastar uma ação padrão e fazer um teste de uma dessas perícias para acalmar um personagem adjacente que esteja com Sanidade 0. Esse personagem recupera 1 ponto de Sanidade. A DT deste teste aumenta em +5 para cada vez que o personagem tiver sido acalmado na mesma cena.

**Se Entregar para o Medo.** Um personagem reduzido a Sanidade 0 por dano mental pode escolher "se entregar para o medo" — em vez de lutar contra, ele abre sua mente e corpo a essa sensação. Se fizer isso, o personagem rola um *segundo* efeito de medo, somando +5 nesta segunda rolagem (ou seja, rola 2d10+5, ou 2d10+6 se é a segunda vez que é reduzido a Sanidade 0 e assim por diante). O jogador deve interpretar os efeitos rolados (tanto o original quanto o segundo) de forma exagerada — um personagem que se entregue ao medo e fique em pânico, não vai apenas sair correndo, mas sim sair correndo enquanto chora e berra que todos vão morrer! Porém, na rodada seguinte, o personagem recupera 1d4 pontos de Sanidade por nível e, caso esteja paralisado ou inconsciente, se livra dessas condições. É possível se entregar para o medo apenas uma vez por sessão de jogo.

### Tabela 2.2: Efeitos de Medo

| 2d10 | Efeito | Descrição |
|---|---|---|
| 2 | Encorajamento | Às vezes, o medo traz o melhor de nós. Você recupera 1 ponto de SAN para cada 5% de NEX e recebe +20 em um teste qualquer à sua escolha até o fim da cena. |
| 3 | Surto de adrenalina | Você recebe +5 em testes de ataque e rolagens de dano até o final da cena. Porém, se quiser fazer qualquer ação que não seja agredir, precisa fazer um teste de Vontade (DT 20). Se falhar, não consegue e perde sua ação. |
| 4 | Hesitação | Você balbucia ou gagueja alguma coisa e vacila. Você fica atordoado por 1 rodada. |
| 5 | Fraqueza | Você começa a passar mal e a suar, talvez até vomitando. Você fica fraco. |
| 6 | Lapso | Sua memória começa a falhar, e eventos ocorridos há mais de uma hora começam a ficar nebulosos. Você fica frustrado. |

## TABELA 2.2: EFEITOS DE MEDO (continuação)

| 2d10 | Efeito | Descrição |
|---|---|---|
| 7 | Ansiedade | Você fica muito nervoso e tenso. Você automaticamente falha no próximo teste que fizer (você pode gastar uma ação padrão em seu próximo turno fazendo algo "inútil", para a qual a falha não será importante, para se livrar dessa penalidade — mas terá perdido uma ação, na prática). |
| 8 | Desorientação | Você tem dificuldade para entender exatamente onde está e o que está acontecendo. Você fica desprevenido. |
| 9 | Desespero | Você é atacado por tristeza avassaladora, talvez com sentimentos de culpa ou inutilidade. Você falha automaticamente em qualquer teste de Vontade. |
| 10 | Histeria | Você ri ou chora descontroladamente por 1d4 rodadas. Durante este período, sofre –20 em todos os testes. |
| 11 | Abalo | Você fica tremendo e ofegante, com dificuldade de fazer qualquer coisa. Você fica abalado. |
| 12 | Alucinação | Você começa a ver e ouvir coisas que não existem ou de forma distorcida. Por exemplo, pode ver sombras se movendo sozinhas; ver pedaços de criaturas mesclados aos rostos de pessoas comuns; escutar vozes em sua cabeça; escutar as vozes de outras pessoas de forma deturpada, como se fossem faladas por monstros. Sempre que faz um teste, se o valor rolado no maior 20 for ímpar, o teste é automaticamente uma falha. Você pode ignorar as alucinações, mas talvez aquele vulto se aproximando por trás seja realmente um monstro… |
| 13 | Susto | Você passa a tremer e arfar de forma incontrolável. Você fica apavorado. |
| 14 | Confusão | Você perde o controle de suas ações e fica confuso. |
| 15 | Paralisia | Você "congela", ficando paralisado por 1d4 rodadas e então abalado. |
| 16 | Pavor | Você entra em pânico. Você precisa gastar todas as suas ações para fugir da fonte de seu medo da melhor maneira possível. Entretanto, ações que exijam concentração (como conjurar um ritual) possuem 50% de chance de falha (role qualquer dado; em um resultado ímpar, você não consegue fazer o que queria e perde seu turno). Se não conseguir fugir, fica encolhido, chorando, sem realizar nenhuma ação. Se conseguir fugir, pode voltar a agir, mas fica abalado. |
| 17 | Desmaio | O medo gera um choque na sua mente, que se "desliga" para se proteger. Você cai inconsciente. |
| 18 | Trauma | Você fica paralisado (como o resultado 15) e deve rolar 1d6. Em um resultado de 1 a 5, perde 1 ponto permanente em um atributo (Agilidade, Força e assim por diante). Em um resultado 6, não perde nenhum ponto de atributo (mas ainda fica paralisado). |
| 19 | Loucura | O medo é demais para sua mente, que começa a sucumbir. Você fica enlouquecendo (como descrito em *OPRPG*, p. 88). |
| 20+ | Choque sistêmico | O medo é demais para seu corpo, que entra em choque. Isso pode ser uma parada cardiorrespiratória ou outra condição física. Você fica morrendo. |

# PERSEGUIÇÕES

Perseguições são elementos típicos de histórias de terror e ação, e uma ótima maneira de gerar tensão durante o jogo.

Uma perseguição envolve **caçadores** (quem está perseguindo) e **presas** (quem está sendo perseguido). Os personagens podem ser caçadores ou presas, de acordo com a cena. Por exemplo, se estão correndo atrás de cultistas para prendê-los, serão caçadores. Mas, se estiverem fugindo de uma criatura poderosa, serão presas.

## Resolvendo cenas de perseguição

Perseguições são resolvidas com testes estendidos de Atletismo. Assim, **um personagem precisa acumular 3 sucessos antes de 3 falhas para vencer a perseguição.**

| 3 SUCESSOS ANTES DE 3 FALHAS... | |
|---|---|
| **Caçador** | Alcança a presa |
| **Presa** | Escapa do caçador |

Se era um caçador, alcança sua presa, e pode atacá-la ou fazer qualquer outra coisa que queira (outros personagens chegam uma rodada depois por sucesso que faltava a eles). Se era uma presa, escapa do caçador — se seus amigos forem pegos, fica a critério dele voltar para ajudá-los ou não...

A DT do teste de Atletismo é definida pelo mestre, de acordo com a velocidade dos adversários:

| | |
|---|---|
| Pessoas comuns | 15 |
| Pessoas velozes/animais ou criaturas comuns | 20 |
| Animais ou criaturas velozes | 25+ |

**Outras Perícias.** O mestre pode permitir que os jogadores usem outras perícias no lugar de Atletismo, desde que consigam justificá-las. Por exemplo, o jogador pode usar Acrobacia ("vou correr pelas paredes"), Enganação ("dou a entender que vou por um caminho, mas no último momento mudo de direção") ou mesmo Tática ("vou analisar o terreno em busca da melhor rota"). Porém, com exceção de Atletismo, cada perícia diferente só pode ser usada uma vez por perseguição.

**Perseguições Motorizadas.** As regras padrão de perseguição presumem que os personagens estão à pé. Se estiverem em um veículo, substitua os testes de Atletismo por testes de Pilotagem (ou de Adestramento, se o "veículo" for uma montaria).

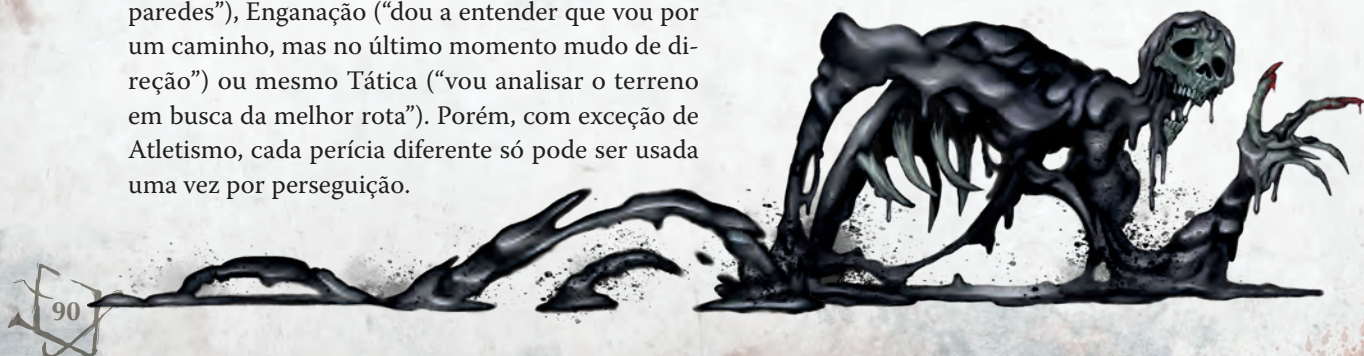
## Ações em perseguições

A seguir estão ações especiais que os personagens podem fazer durante uma perseguição.

**Cortar Caminho.** O personagem escolhe um caminho mais curto, mas mais difícil (por exemplo, em vez de dar a volta por uma pilha de caixotes, salta por cima deles). O personagem sofre –2d20 em seu teste de Atletismo, mas, se passar, acumula 2 sucessos na perseguição. O mestre pode determinar que não há uma opção de cortar caminho; neste caso, esta ação não pode ser usada.

**Esforço Extra.** O personagem se esforça ao máximo, exaurindo seu fôlego. Ele recebe +d20 em seu teste de Atletismo, mas perde 1d4 pontos de vida por vez que já usou esta ação na cena (perde 1d4 PV na primeira vez, 2d4 PV na segunda vez e assim por diante).

**Criar Obstáculo.** Se o personagem for uma presa, pode criar um obstáculo para os caçadores (por exemplo, trancar uma porta ou derrubar uma estante). O personagem sofre –d20 em seu teste de Atletismo e faz um teste de Força contra DT 15 (ou outro atributo coerente com seu plano). Se passar, cria o obstáculo, diminuindo a DT do teste de Atletismo nesta rodada em –5 para todos os personagens, incluindo ele mesmo. Apenas um personagem pode fazer esta ação por rodada. Assim como em cortar caminho, o mestre pode julgar que não há como criar um obstáculo e vetar esta ação.

**Despistar.** Se o personagem for uma presa, pode se esconder dos caçadores. Ele só pode fazer esta ação se já tiver pelo menos 1 sucesso na perseguição. Ele substitui seu teste de Atletismo por um teste de Furtividade. Se passar, ganha 2 sucessos (possivelmente escapando). Porém, se falhar, recebe 2 falhas!

**Sacrifício.** O personagem deixa de correr para atrapalhar os adversários (por exemplo, um caçador pode atirar algo nas presas para atrapalhá-las; uma presa pode se colocar no caminho dos caçadores). Ele falha automaticamente em seu teste de Atletismo da rodada, mas fornece +d20 no teste dos outros personagens.

**Atrapalhar.** Se for uma presa, o personagem pode atrapalhar outra presa com o mesmo número de sucessos dele para aumentar sua própria chance de fuga! O personagem sofre –d20 em seu teste de Atletismo e faz um teste de Luta oposto a um teste de Luta ou Reflexos da vítima. Se vencer, impõe –2d20 no teste de Atletismo dela, aumentando a chance de que ela seja alcançada! Isso só funciona se os perseguidores se contentarem com apenas uma vítima — e é uma ação nem um pouco heroica!

## Opções para perseguições

A seguir, regras opcionais para tornar as cenas de perseguição mais interessantes.

### Testes opostos

Em vez dos personagens fazerem testes contra uma DT fixa, fazem testes opostos aos NPCs. Isso adiciona mais rolagens à cena, mas também a deixa mais imprevisível, o que pode aumentar a tensão.

### Perseguições menores e maiores

Para perseguições mais curtas, o mestre pode exigir que os personagens acumulem apenas 2 sucessos antes de 2 falhas. Já para perseguições mais longas — por exemplo, uma caçada de vários dias através de uma floresta — o mestre pode exigir que os personagens acumulem 5 ou mesmo 7 sucessos antes de 3 falhas.

### Eventos

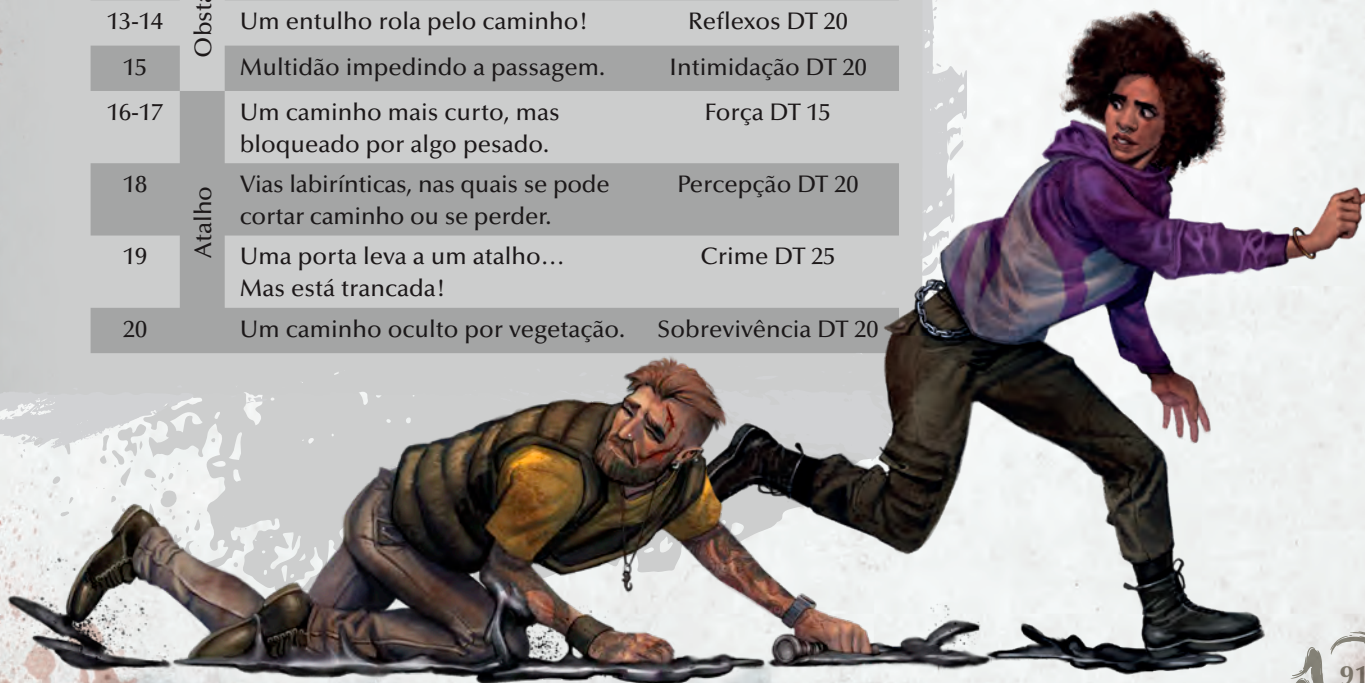
Perseguições são caóticas e imprevisíveis. Para chacoalhar as coisas e aumentar a emoção, o mestre pode (e é altamente recomendável!) adicionar eventos, divididos em **obstáculos** e **atalhos**.

**Obstáculo.** Quando um obstáculo surge, todos os personagens devem fazer um teste de perícia no início da rodada. Um personagem que falhe sofre –2d20 em seu teste de Atletismo daquela rodada.

**Atalho.** Já quando um atalho surge, os personagens podem fazer um teste de perícia no início da rodada. Um personagem que passe no teste recebe +2d20 em seu teste de Atletismo daquela rodada; porém, se fizer e falhar no teste do atalho, sofre –2d20 no teste de Atletismo.

A perícia e a DT dos testes variam conforme o obstáculo ou atalho em questão. O mestre pode decidir a cada rodada se haverá algum evento ou rolar na tabela ao lado. O mestre pode criar suas próprias tabelas de acordo com as situações que surgirem no jogo e o ambiente específico da perseguição.

### Tabela 2.3: Eventos de Perseguição

| d20 | | Exemplo de evento | Teste |
|---|---|---|---|
| 1-8 | | — | — |
| 9-10 | Obstáculo | Entulhos bloqueiam o caminho. | Força DT 15 |
| 11-12 | Obstáculo | Piso escorregadio. | Acrobacia DT 20 |
| 13-14 | Obstáculo | Um entulho rola pelo caminho! | Reflexos DT 20 |
| 15 | Obstáculo | Multidão impedindo a passagem. | Intimidação DT 20 |
| 16-17 | Atalho | Um caminho mais curto, mas bloqueado por algo pesado. | Força DT 15 |
| 18 | Atalho | Vias labirínticas, nas quais se pode cortar caminho ou se perder. | Percepção DT 20 |
| 19 | Atalho | Uma porta leva a um atalho… Mas está trancada! | Crime DT 25 |
| 20 | | Um caminho oculto por vegetação. | Sobrevivência DT 20 |

# FURTIVIDADE

Às vezes, os personagens precisam ser discretos, seja para escapar de uma criatura perigosa, seja para se infiltrar em um covil cultista. Cenas de furtividade pouco importantes podem ser resolvidas de forma simples e rápida com um teste oposto — por exemplo, se um agente está seguindo um criminoso para descobrir seu esconderijo, um teste de Furtividade do agente oposto pelo teste de Percepção do criminoso é suficiente para resolver a cena. Porém, para cenas de furtividade importantes, complexas ou perigosas, o mestre pode usar a regra de *visibilidade*.

## Visibilidade

A visibilidade é um número que determina o quão escondido um personagem está. Todos os personagens começam com **visibilidade 0** (completamente escondido). Ao longo da cena, podem ganhar ou perder visibilidade. Se ao final de uma rodada a visibilidade de um personagem estiver em 3 ou mais (completamente exposto), ele será visto pelo "algoz" (um termo genérico para definir o ser ou os seres dos quais os personagens estão se escondendo) e precisará lidar com as consequências disso.

**Visibilidade do grupo.** Se o mestre quiser deixar a cena mais complexa — e incentivar o trabalho em equipe —, pode controlar a *visibilidade do grupo*. Esse número é medido somando-se às visibilidades de todos os personagens. Por exemplo, num grupo com quatro agentes, se dois estiverem com visibilidade 2 e outros dois estiverem com visibilidade 0, a visibilidade do grupo será 4. Se ao final de uma rodada a visibilidade do grupo estiver em 5 ou mais, *todos* os personagens com visibilidade 1 ou maior serão vistos — como um todo, o grupo chamou muita atenção!

**Marcando a visibilidade.** Para cenas de furtividade mais emocionantes, a visibilidade pode ser marcada com um objeto físico. Assim, quando a visibilidade de um jogador aumenta, o mestre entrega a esse jogador um marcador. A visão da pilha de marcadores aumentando conforme o personagem fica cada vez mais perto de ser encontrado pode ser angustiante! Nessa opção, caso o jogador perca visibilidade, devolve o marcador para o mestre.

### Ganhando e perdendo visibilidade

O mestre deve prestar atenção às ações dos personagens e à forma como os jogadores as descrevem. De acordo com isso e as instruções abaixo, pode modificar a visibilidade dos personagens.

**Ação comum.** O personagem faz uma ação típica, como conversar em tom de voz normal, caminhar, investigar uma sala em busca de pistas etc. A ação usa regras normais, se necessário. Por exemplo, se está conversando, não precisa fazer nenhum teste. Se está caminhando, se move seu deslocamento normal. Se está investigando, faz um teste sem modificador.
Visibilidade +1

**Ação discreta.** O personagem faz uma ação comum, como acima, mas tomando cuidado para não ser visto e/ou não fazer barulho — caminha lentamente, fala sussurrando, investiga com cuidado... Se está caminhando, se move metade do seu deslocamento. Se fizer qualquer teste, sofre –20.
Visibilidade +0

**Ação chamativa.** O personagem faz algo espalhafatoso — corre, grita, faz um ataque, conjura um ritual… Ele usa as regras normais para sua ação, caso necessário.
Visibilidade +2

## Ações específicas

A seguir estão algumas ações específicas que os personagens podem fazer em uma cena de furtividade. O mestre pode usar as mecânicas abaixo para resolver ideias similares, mesmo que os jogadores não declarem explicitamente as ações. O mestre pode aumentar a DT das ações esconder-se e distrair caso o algoz seja mais perceptivo ou astuto.

**Esconder-se.** O personagem se concentra apenas em se esconder. O jogador descreve a ação e faz um teste de Furtividade (DT 15; uma ideia particularmente boa pode render +20 no teste). Se passar no teste, o personagem diminui sua visibilidade em –1 (se falhar, sua visibilidade não muda).

**Distrair.** O personagem distrai seus algozes — por exemplo, atira uma pedra longe para fazer criaturas próximas irem até onde ela caiu. O personagem faz um teste de Enganação (DT 15). Se passar no teste, diminui sua visibilidade ou a de um aliado próximo em –1. Porém, se falhar, aumenta sua visibilidade em +1. Apenas um personagem pode fazer esta ação em cada rodada e, a cada uso na mesma cena aumenta a dificuldade da ação em +5 (DT 20 na segunda vez, 25 na terceira e assim por diante).

**Chamar atenção.** O personagem chama atenção para si de propósito, para evitar que um aliado seja encontrado. Sua visibilidade aumenta em +2, mas a de um aliado próximo diminui em –1.

## Eventos de furtividade

No início de cada rodada, um jogador rola 1d20. O mestre então consulta a tabela abaixo para saber o que vai acontecer naquela rodada. Como alternativa, o mestre pode simplesmente escolher um dos eventos da tabela. Toda vez que um evento afetar um personagem, o mestre deve sortear aleatoriamente o alvo.

### Tabela 2.1: Eventos de Furtividade

| d20 | Evento |
|---|---|
| 1-2 | O algoz chega muito perto de um personagem. A única maneira de não ser descoberto é ficar completamente imóvel e em silêncio. Porém, se fizer isso, o personagem sofre 1d6 pontos de dano mental (ou metade do dano da Presença Perturbadora da criatura, o que for maior), pelo desgaste emocional de ficar tão perto do perigo. |
| 3-5 | O algoz procura os personagens de forma implacável! A visibilidade de todos os personagens aumenta em +2. |
| 6-8 | O algoz salta na direção de um personagem. Talvez o tenha visto, ouvido ou sentido seu cheiro. Talvez seja apenas azar! A visibilidade desse personagem aumenta em +2. |
| 9-15 | O algoz procura os personagens. A visibilidade de todos os personagens aumenta em +1. |
| 16-17 | O algoz avança na direção de um personagem. A visibilidade desse personagem aumenta em +1. |
| 18-19 | O algoz para por um momento, talvez para recuperar o fôlego, ou outro motivo qualquer. Nenhum efeito. |
| 20 | O algoz se distrai com alguma coisa e, por um instante, se volta para outra direção. A visibilidade de um personagem diminui em –1. |

# FABRICAÇÃO EM CAMPO

Agentes da Ordo Realitas geralmente partem para suas missões munidos do equipamento para executar suas atividades. Entretanto, a realidade do campo muitas vezes pode fazer com que os personagens precisem de itens e recursos que não estão à sua disposição. Nessas situações, um agente pode se ver forçado a fabricar por conta própria os itens de que necessita.

Um personagem treinado em uma Profissão específica pode usar suas ações de interlúdio para fabricar itens. Isso exige uma ação de manutenção para munições, explosivos e demais consumíveis, como cicatrizante e spray de pimenta, ou duas ações de manutenção (que não precisam ser consecutivas) para armas, proteções e demais equipamentos gerais (itens modificados ou paranormais não podem ser fabricados em campo). A Profissão utilizada depende do item em questão: Armeiro para armas, munições e proteções, Químico para explosivos, munições e consumíveis e Engenheiro para os demais equipamentos gerais.

A DT do teste de Profissão depende da categoria do item fabricado, conforme a tabela abaixo. Para fabricar, você precisa ter um kit de perícia para a Profissão em questão (sem ele, você sofre –5 no teste para fabricar).

**Itens improvisados.** Quando fabrica um item não consumível, o personagem pode escolher fabricar uma versão *improvisada* do item. Um item improvisado é mais frágil, mas mais simples de produzir. A DT para fabricá-lo é reduzida em –5, mas o item pode ser usado apenas por uma cena (após isso ele quebra, para de funcionar ou sofre qualquer outro problema irreparável a critério do mestre).

### TABELA 2.5: DT DE FABRICAÇÃO

| Categoria | DT para fabricar |
|---|---|
| 0 | 15 |
| I | 20 |
| II | 25 |
| III | 30 |
| IV | 35 |

As regras de fabricação em campo assumem que o personagem tem acesso às matérias-primas necessárias, seja por meio da própria Ordem ou através de contatos locais ou simplesmente adquirindo o necessário no comércio local. A critério do mestre, personagens que não tenham acesso ao seu equipamento ou a uma fonte de matérias-primas não podem fabricar itens durante seus interlúdios.

# VIDA ALÉM DA ORDEM

Como agentes da Ordo Realitas, os personagens se envolvem em situações com as quais a maioria das pessoas sequer sonha. Mas isso não é a única coisa que eles fazem. Cada personagem possui sua própria vida, que muitas vezes serve como refúgio pessoal para os horrores enfrentados em suas missões.

## FOLGAS DA ORDEM

Agentes de campo não passam todo seu tempo a serviço da Ordem. Por padrão, são convocados apenas quando há uma ameaça a ser investigada, e entre cada uma destas convocações, ficam livres para cuidar de suas vidas. Para esses agentes, o tempo de vida normal é chamado de **folga da Ordem**.

Uma folga da Ordem funciona de forma semelhante a um interlúdio; é um período de tempo sem duração fixa que representa o cotidiano dos personagens entre suas missões. É nele que os personagens perseguem seus objetivos pessoais — além de descansar e refletir sobre acontecimentos da missão anterior. Em termos de regras, quando uma missão termina, e antes que a próxima comece, o mestre pode estabelecer que os personagens têm uma folga. Se isso acontecer, cada personagem pode se dedicar a um de seus interesses *pessoais* (veja abaixo). A cada folga, cada agente pode se dedicar apenas a um interesse. Se possuir mais do que um, terá que escolher entre eles!

**E os anos se passam...** Como regra padrão, entre cada missão os personagens desfrutam de apenas *uma* folga. Entretanto, se o período transcorrido entre uma missão e outra for muito longo (muitos meses ou mesmo alguns anos), o mestre pode determinar que os personagens recebem mais folgas (se você realmente quiser estabelecer um período de tempo padrão, considere que a cada três meses entre missões uma folga se passa).

## INTERESSES PESSOAIS

Interesses pessoais são objetivos que o personagem persegue, como manter uma carreira profissional fora da Ordem, se envolver em um relacionamento ou mesmo se dedicar a um hobby. Existem três tipos de interesse: relacionamento, trabalho e lazer. Na criação de seu personagem, o jogador pode escolher um interesse para ele. Ao definir esse interesse, o jogador pode propor seus detalhes para o mestre (como onde o personagem trabalha quando não está a serviço da Ordem ou a identidade de um conhecido importante).

É possível ter mais de um interesse, mas interesses subsequentes devem ser conquistados ao longo da história. Por exemplo, se o grupo encontrar um gatinho durante uma missão, um dos personagens pode decidir adotá-lo. Conquistar um interesse ao longo da história não é algo automático, porém! O personagem pode se apaixonar por um NPC, mas ainda precisará conquistar o amor dessa pessoa.

Manter um interesse pessoal pode trazer recompensas, desde os ganhos de uma carreira profissional até a satisfação de se viver um amor. Por outro lado, quando você se envolve com algo, pode se decepcionar se as coisas não derem certo. Mais do que isso, seus interesses são uma responsabilidade, e podem se tornar uma fraqueza se descobertos por inimigos.

**Limite de interesses.** Não há limite de quantos interesses pessoais um personagem pode manter (embora alguns possam ser mais complicados de combinar, como manter vários empregos fora da Ordem...). Como você só pode se dedicar a um interesse a cada folga, ter vários interesses não é necessariamente mais poderoso — além de deixar seu personagem mais suscetível a problemas relacionados aos interesses.

## CUIDANDO DE SEUS INTERESSES

A cada folga da Ordem, o personagem pode se dedicar a um de seus interesses. Para isso, o jogador descreve como pretende fazer isso; essa descrição pode ser resumida ("*Vou levar minha irmã menor para passear*") ou detalhada ("*Vou levar minha irmã menor para acampar no Vale da Névoa. Comprei um calçado de trilha para ela; como presente de aniversário atrasado, e também estou levando os chocolates preferidos dela. No caminho para o Vale, vamos passar em nossa cidadezinha natal e visitar alguns parentes...*"). Detalhes adicionam cor à história e, a critério do mestre, podem fornecer bônus ou sucessos automáticos nos testes para cuidar desse interesse e/ou modificar seus benefícios.

Após descrever como irá lidar com o interesse, o personagem faz testes de perícia. As perícias testadas são determinadas pelo interesse em questão (veja a seguir). A quantidade de sucessos nos testes determina o resultado dessa interação e potenciais benefícios ou complicações.

**Agente Atencioso.** Pessoas realmente dedicadas sempre encontram algum tempo para seus interesses — mesmo quando estão em campo! Durante uma missão, um personagem pode gastar qualquer quantidade de ações de interlúdio para cuidar de seus interesses. Isso pode ser uma chamada para conversar com um amigo, uma visita ao comércio local para comprar um presente para alguém amado ou um tempo escrevendo um capítulo do seu próximo romance. Gastar uma ação dessa forma fornece um bônus de +2 (cumulativo por ação gasta) em testes relacionados ao interesse em questão em sua próxima folga. A critério do mestre, esses gestos também podem ter outros impactos narrativos positivos.

### Relacionamento

*"Nenhuma pessoa é uma ilha".* Ainda que seu trabalho seja perigoso e muitas vezes seja difícil, ou impossível, falar sobre ele com alguém de fora da Ordem, é natural que os personagens queiram se aproximar de outras pessoas. Um **relacionamento** é qualquer forma de proximidade afetiva significativa: uma forte amizade, um familiar querido, um amor ou um pet.

Cuidar de um relacionamento significa dedicar algum tempo para conviver com essa pessoa ou animal. Isso pode ser tirar alguns dias para viajar com seu namorado ou namorada, levar seu cão para seguir uma trilha no interior etc. Para isso, o jogador escolhe duas perícias diferentes, representando a forma como ele pretende passar esse tempo com seu relacionamento. Por exemplo, pode ser Atualidades e Diplomacia para uma ida ao cinema e então uma conversa para colocar os assuntos em dia, ou Pilotagem e Sobrevivência para um passeio de carro pelo interior e então alguns dias acampando.

Uma vez escolhidas as perícias, o personagem faz dois testes, um de cada perícia, ambos contra DT 20. Se tiver dois sucessos, o personagem recebe 1d6, que pode ser usado como um bônus em um teste de perícia na próxima missão. Se rolar pelo menos um 20 natural, recebe 3d6 (que devem ser usados separadamente). Entretanto, se não tiver nenhum sucesso (ou seja, se falhar nos dois testes), o personagem teve algum desentendimento ou problema nesse relacionamento; até gastar uma ação de interlúdio durante uma próxima missão para resolver esse problema, o personagem não poderá fazer ações de relaxar.

## Trabalho

Para muitos, ser um agente da Ordem não é uma ocupação de tempo integral. Fora das missões, muitos mantêm uma rotina profissional normal, dedicando-se às suas carreiras tanto por questões financeiras como para manter um certo grau de normalidade (e sanidade) em suas vidas. Como podem ser convocados a qualquer momento e sem aviso prévio, agentes tendem a escolher trabalhos que oferecem certa flexibilidade de horários.

Para se dedicar ao seu trabalho, o jogador faz dois testes de Profissão (ou de outra perícia apropriada, como Medicina para um médico, Artes para um ator ou Tecnologia para um programador) contra DT 20. Se tiver dois sucessos, em sua próxima missão ele recebe um item adicional de categoria I. Se rolar pelo menos um 20 natural, recebe em vez disso um item adicional de categoria II. Entretanto, se não tiver nenhum sucesso, o personagem esbarra em um problema complexo que não pode ser resolvido neste momento. No início de cada interlúdio na próxima missão, ele deve rolar 1d4. Na primeira vez que obter um resultado 1, ele precisa gastar uma das ações daquele interlúdio resolvendo esse problema. Se não puder gastar essa ação, o personagem perde esse interesse (ele é demitido, seu negócio vai à falência etc.).

## Lazer

Frequentemente confrontados com os horrores do Outro Lado, muitos agentes não têm a disposição ou energia para manter um hobby. Outros, entretanto, percebem que *precisam* de alguma atividade recreativa que afaste suas mentes daquilo que testemunharam em suas missões. Esportes, jogos, leitura, meditação, culinária… A sociedade moderna oferece uma infinidade de passatempos divertidos e relaxantes.

Para desfrutar de um tempo de lazer o jogador faz dois testes de uma perícia relacionada ao hobbie (como Atletismo para treinar musculação ou Tecnologia para zerar um jogo) contra DT 20. Se tiver dois sucessos, seus PE máximos aumentam em +2 pela próxima missão. Se rolar pelo menos um 20 natural, seus PE máximos aumentam em +5 pela próxima missão. Entretanto, se não tiver nenhum sucesso, o personagem ficará desanimado; durante a próxima sessão, seus PE máximos são reduzidos em uma quantidade igual ao seu limite de PE.

## Usando Interesses em Jogo

A função dos interesses pessoais é dar destaque às características e elementos da vida dos personagens fora de seu papel como agentes da Ordem. As ações de folga descritas aqui são uma forma simplificada de incluir estes elementos em jogo, mas estão longe de ser sua *única* representação.

Você não precisa limitar a participação dos interesses de um personagem ao tempo entre as missões. Por exemplo, se um agente trabalha em um escritório de advocacia, pode ter contatos úteis para uma investigação envolvendo assuntos jurídicos. Se um agente é casado, talvez possa telefonar para casa durante a missão para afastar os temores causados pela investigação.

A mesma lógica vale para complicações. Um personagem com filhos jovens pode ficar especialmente abalado em uma cena de crime onde as vítimas são crianças, enquanto um personagem que possui um negócio próprio pode receber uma ligação no meio da noite para resolver um problema urgente. Agentes que tenham feito inimigos ao longo de suas carreiras podem descobrir que esses inimigos estão tentando atingir seus familiares, suas carreiras ou mesmo sabotar seus objetivos pessoais.

Interesses pessoais podem, muitas vezes, surgir durante a história (como um personagem que se interessa romanticamente por um NPC que conheceu em uma missão). Como mestre, você deve encorajar estes desdobramentos e incentivar os jogadores a buscarem elementos dentro da história com os quais seus personagens possam se conectar. Estas ligações são excelentes materiais para interpretação, e podem adicionar mais camadas à história.

Não existem regras rígidas para como o mestre pode usar os interesses dos personagens dentro da história. A chave é fazer com que cada interesse seja algo benéfico para o personagem, mas que seu benefício seja acompanhado de um custo, ou seja, a possibilidade que este interesse se torne, em algum momento, uma complicação.

## Busca pessoal

Uma busca pessoal é um objetivo particular do personagem que não se encaixa em nenhum dos interesses descritos anteriormente. Geralmente é algo complexo, que vai exigir diversas folgas para ser resolvido, como investigar o desaparecimento de um ente querido, desvendar um mistério no passado de sua família, pesquisar a origem de uma maldição que se manifesta em sua cidade natal a cada 50 anos ou inocentar um amigo acusado injustamente de um crime. Buscas deste tipo frequentemente são uma força que impulsiona o personagem, e podem ser a razão pela qual ele se envolveu com o Paranormal.

Para definir uma busca pessoal para seu personagem, converse com o mestre antecipadamente. A busca será praticamente um objetivo paralelo do personagem, e eventualmente pode até se misturar às missões que ele executa para a Ordem. Assim, é importante que o mestre tenha tempo para planejar os detalhes da busca e incluí-los na história que ele preparou.

Por sua importância e complexidade, uma busca pessoal não é inteiramente resolvida no tempo livre do personagem. Em vez disso, cada folga dedicada a essa busca serve para descobrir mais informações e pistas que deixarão o personagem mais próximo de seu objetivo. A conclusão da busca, entretanto, deverá acontecer em jogo, seja como uma missão pessoal (para a qual, provavelmente, o personagem irá convidar os demais membros do grupo), ou como uma atividade relacionada a uma missão da Ordem.

Para avançar uma busca durante uma folga, o jogador descreve ao mestre o que pretende fazer e escolhe uma perícia relacionada (*"Vou passar uma semana na cidadezinha onde minha irmã foi vista pela última vez e vou fazer um teste de Investigação para localizar alguns amigos dela"*). Então, o mestre escolhe uma segunda perícia, que representa um desafio, complicação ou algo que o personagem deve fazer para alcançar seu objetivo. Por fim, o personagem faz um teste de cada perícia definida (DT 25). Se tiver dois sucessos, obtém uma pista sobre sua busca (veja Lidando com Buscas Pessoais). Se rolar pelo menos um 20 natural, além da informação, recebe +20 em Vontade em sua próxima missão. Entretanto, se não conseguir nenhum sucesso, o personagem fica frustrado. Remover essa condição requer que o personagem gaste duas ações de interlúdio (não precisam ser consecutivas).

## Lidando com Buscas Pessoais

De todos os interesses pessoais, buscas são os mais complexos. De certa forma, uma busca é como um mistério paralelo, que poderá acompanhar o personagem ao longo de toda uma série. Assim, é importante que o mestre defina com antecedência os detalhes dessa busca (pense nela como uma missão, com um mistério, um motivo e pistas). Em especial, o mestre deve definir quantas pistas o personagem precisará encontrar para alcançar o fim da busca (sugerimos 3 ou 4).

Assim como em outros interesses pessoais, valorize a interpretação e as boas ideias dos jogadores. Se um jogador apresentar uma forma criativa ou coerente para conduzir sua busca pessoal, considere fornecer um bônus nos testes de perícia relacionados, ou mesmo um sucesso automático em um deles.

Uma vez que o personagem reúna todas as pistas de sua busca, é hora de confrontar o problema (no exemplo do personagem que está investigando o desaparecimento de sua irmã, ele pode ter descoberto seu paradeiro e agora é a hora de resgatá-la). A forma mais apropriada para conduzir isso é uma missão (dependendo da natureza da busca, a própria Ordem pode apoiar os personagens). Alternativamente, esse pode ser um objetivo paralelo dos personagens em uma missão regular (o personagem descobre que sua irmã foi levada para a mesma cidade onde eventos misteriosos estão ocorrendo).

Os resultados de concluir uma busca pessoal dependem de sua natureza, e ficam a critério do mestre. Este será provavelmente algo importante para o personagem, com um impacto positivo em sua vida. A irmã que foi salva pode se tornar um aliado do personagem, enquanto o personagem que desvendou a maldição de sua cidade natal pode aprender novas formas de se proteger de uma energia específica. De forma geral, considere que a recompensa por concluir uma busca pessoal deve ser equivalente a um poder de classe.

# NOVAS REGRAS OPCIONAIS

Enquanto a seção anterior traz mecânicas que funcionam em conjunto com as regras do livro básico, esta seção traz mecânicas que as *substituem* ou *transformam*. São como "mods" oficiais que existem para oferecer alternativas de jogo, mais focadas nos gêneros de horror e sobrevivência. Por exemplo, a regra opcional de Evolução por Patentes permite histórias mais "realistas", nas quais os personagens não acumulam tanto poder. É importante deixar claro que apesar dos elementos narrativos serem canônicos no universo, as regras opcionais são exatamente isso — *opcionais!* Use-as apenas se quiser.

O Livro de Regras de **Ordem Paranormal RPG** continua sendo a versão padrão e oficial do jogo.

## NEX & EXPERIÊNCIA

Em **Ordem Paranormal RPG**, o NEX de um personagem representa ao mesmo tempo sua experiência prática e seu conhecimento e envolvimento com o paranormal. Nesta regra opcional, o NEX continua representando sua exposição ao Outro Lado, mas sua competência geral passa a ser representada por uma nova característica: **nível de experiência**.

O nível de experiência representa seu conhecimento a respeito de coisas da Realidade, como técnicas de combate, saber acadêmico e outros estudos mundanos. Ele substitui o NEX em Benefícios por NEX (veja *OPRG*, p. 23), como pré-requisitos de habilidades de classe (exceto poderes paranormais) e em efeitos de origens e habilidades baseados em NEX (como Dedicação, da origem Universitário). Para estas regras, considere que 1 nível equivale a 5% de NEX.

*Exemplo. A habilidade de classe de combatente Proteção Pesada tem como pré-requisito NEX 30%. Nestas regras, esse requisito se torna nível 6. A habilidade Calejado fornece +1 PV para cada 5% de NEX. Nestas regras, isso se torna +1 PV por nível.*

Todo personagem começa em nível 1 (equivalente a NEX 5% na regra padrão) e avança de nível conforme conclui missões para a Ordem. Assim, a cada vez que o personagem aumentaria seu NEX em 5%, em vez disso aumenta seu nível em 1.

*Exemplo. Bruna é uma especialista de nível 1. Ao concluir uma missão, sobe para nível 2. Ela agora tem os PV, os PE e Sanidade de uma especialista de nível 2 (equivalente a NEX 10% na regra padrão).*

Já o nível de exposição paranormal, ou NEX, passa a representar unicamente o quanto o personagem já foi exposto ao Outro Lado. Em termos de regras, ele continua sendo usado para afinidade elemental, efeitos de poderes paranormais e na imunidade do personagem à Presença Perturbadora de criaturas.

**Transcender.** Para se conectar ao Outro Lado, é necessário contato com o paranormal. Assim, o poder Transcender deixa de ser um poder de classe. Em vez disso, sempre que atinge um valor de NEX em que poderia sofrer uma alteração (veja a seguir), o personagem pode realizar o ritual de conexão e receber este poder.

### GANHANDO NEX

Cada personagem começa com NEX 0% e, em vez de ganhar NEX automaticamente por concluir missões, seu nível de exposição paranormal aumenta conforme os eventos descritos a seguir.

#### Exposição branda

Contato indireto com o paranormal, como ler um livro sobre o Outro Lado. Sem efeito no NEX.

#### Exposição moderada

Contato concreto com o Outro Lado, como manusear uma origem do paranormal ou visitar um local onde a Membrana está danificada. NEX do personagem aumenta em +1%.

#### Exposição profunda

Este grau de exposição é raro, e poucos são aqueles que se mantêm inalterados após esse tipo de experiência. O principal exemplo são contatos diretos com criaturas de até VD 300 ou com manifestações equivalentes do Outro Lado. NEX +2%

### Exposição total

O maior grau de exposição a que um ser pode ser submetido. Exemplos incluem presenciar uma Membrana arruinada ou contato direto com criaturas acima de VD 300. NEX +5%.

### Aprender um ritual

Sempre que o personagem aprende um ritual, seu NEX aumenta em um valor igual ao círculo do ritual (isso inclui os rituais iniciais de um personagem).

**Exposições Repetidas.** Exposições ao mesmo evento ou criatura podem, a critério do mestre, fornecer NEX reduzido ou mesmo nenhum NEX. Em todos os casos, o mestre tem a palavra final sobre o grau de exposição de contato com o paranormal.

**Limite de NEX.** Existe um limite de quanto o Outro Lado consegue ocupar de uma mente apenas por meio de sua exposição. Assim, nenhum personagem pode acumular mais de 99% de NEX apenas por se expôr ao paranormal. Para ultrapassar esse limite, o personagem precisa se submeter a uma *desconjuração*.

## Progressão de NEX

Conforme seu corpo e sua mente são tomados pelo Outro Lado, você desenvolve certas capacidades e poderes. Entretanto, isso vem com um preço, pois a exposição ao paranormal pode alterar o âmago da pessoa, muitas vezes de formas debilitantes ou que afastam a vítima da própria humanidade.

À medida que seu NEX aumenta, você sofre as alterações a seguir. Exceto quando indicado o contrário, todos esses efeitos são cumulativos. Rituais recebidos por uma alteração por NEX seguem todas as regras para conjuração de rituais.

## Alterações Gerais

- **NEX 25%.** *Arrepios na espinha que precedem momentos importantes, déjà vus cada vez mais frequentes, pesadelos cada vez mais vívidos.*

  Você pode fazer testes de Ocultismo mesmo sem ser treinado. Se for, recebe +2 em Ocultismo. Entretanto, sofre –5 em uma perícia à sua escolha entre Diplomacia, Enganação ou Intimidação. Essa penalidade representa uma alteração física ou mental que você desenvolveu devido a sua exposição.

- **NEX 35%.** *Eventos terríveis e paranormais acontecem com você, como se tivesse sido escolhido pelo Outro Lado por algum motivo misterioso. Coincidências inexplicáveis não são elementos de ficção e sim fatos em sua vida.*

  Escolha um atributo (exceto Presença). Você soma o atributo escolhido em seu total de PE. Entretanto, seu corpo desenvolve resistência aos comandos do seu próprio cérebro, por vezes tremendo ou movendo-se sozinho, e em outras, até recusando-se a se mexer; você sofre –5 em uma perícia à sua escolha entre Atletismo, Fortitude ou Reflexos.

- **NEX 50%.** *Existe mais do Outro Lado do que a Realidade dentro de você, agora.*

  A partir deste grau de exposição, você começa a se aproximar de um elemento. Na próxima vez em que Transcender, você desenvolve afinidade com um elemento a sua escolha entre Conhecimento, Energia, Morte e Sangue (veja *OPRPG*, p. 114). Conforme aumenta seu NEX, você recebe as alterações do elemento escolhido. Além disso, como consequência dessa afinidade, você sofre sutis modificações visuais. Elas podem ser um reflexo da conexão com a entidade, como os olhos

### Separando Nível e NEX

Em **Ordem Paranormal RPG**, o NEX representa tanto a experiência prática quanto o contato com o paranormal de um agente. O objetivo é simplificar o jogo; presume-se que os agentes terão contato constante com o paranormal, logo sua experiência e sua exposição caminharão lado a lado.

Entretanto, em jogos mais focados em horror, nem sempre o poder de um personagem e seu conhecimento sobre os mistérios do Outro Lado serão equivalentes. Mais do que isso, o mundo estará repleto de pessoas habilidosas, mas que não possuem conhecimento paranormal (um soldado das forças especiais, por exemplo, teria um nível elevado como combatente, mas pouco ou nenhum NEX) e daquelas que foram marcados pelas Entidades, mas têm pouca ou nenhuma experiência em ação (como uma vítima sequestrada por um culto, com NEX elevado, mas baixo nível de experiência).

roxos do Kaiser ao se conectar com Energia ou os caninos protuberantes de Arthur Cervero ao se conectar com o Sangue. Porém, essas marcas também podem alterar fisicamente um personagem através do Medo como um reflexo de seu desenvolvimento, como as mechas brancas de Arthur refletindo seu pai, Brúlio, e o Sr. Veríssimo.

## ALTERAÇÕES DE SANGUE

- **NEX 60%.** *A Realidade se torna cada vez mais intensa e emocionante. Eventos que antes não lhe causariam reação agora fazem você sentir impulsos difíceis de controlar. Viver é sentir e todo sentimento é* DOR. *Seus dentes caninos se tornam pontiagudos, suas unhas lembram garras e seus pêlos demoram mais para crescer. Suas* VEIAS *ficam mais protuberantes e exercícios físicos se tornam mais fáceis, conforme seus músculos se adaptam e aumentam. Seu tempo de reação melhora. A sua* FOME *aumenta. Sua raiva aumenta. Seu amor aumenta. Sua dor aumenta. Tudo é mais, e você é melhor.*

  Você recebe +⓴ em Sobrevivência e se torna imune a calor e frio extremos. Entretanto, não pode mais escolher 10 em testes (veja *OPRPG*, p. 76).

- **NEX 75%.** FOME. *Sua mandíbula e seus dentes aumentam. Bom pra mastigar, bom pra devorar.* MAIS FORTE. MAIS DOR. *Pelos corporais caíram. Olhos vermelhos ou devorar os olhos. Roupas incomodam, corpo coça. Pele dura, músculos rígidos. Veias maiores e pulsantes.* MAIS FOME, *melhor. Corpo curvado, corpo maior, corpo* MELHOR. *Menos pensamentos, mais* FOME. *Consumir carne e sangue. Mais sentimento. Sentir é dor. Caçar.* FOME *é* DOR. *Amor é* DOR. *Mais rápido, mais forte, melhor.* DEVORAR.

  Você pode conjurar o ritual *Aprimorar Físico*, mas apenas em si mesmo (se já conhece esse ritual, o custo para conjurá-lo tendo você como alvo é reduzido em –1 PE). Entretanto, sofre –⓴ em Ciências, Medicina e Tecnologia.

- **NEX 90%.** DEVORAR. OLHOS INÚTEIS. ENXERGAR PELA DOR. RAIVA. BOCA MAIOR. DENTE MELHOR. MASTIGAR. CORPO CURVADO. CORPO RÁPIDO. CORPO MELHOR. TOCAR É DOR. PELE MAIS VERMELHA. AMAR. GARRAS MELHORES. ARRANCAR. CORTAR. BRIGAR. DOR É AMOR. LÍNGUA MAIOR. SALIVANDO. CARNE. CORAÇÃO RÁPIDO. SENTIR. INCONTROLÁVEL. SOFRER É AMOR. SANGUE.

  A penalidade em perícias que você sofre por NEX 75% aumenta para –2⓴. Entretanto, você pode conjurar o ritual *Forma Monstruosa* (se já conhece esse ritual, seu custo é reduzido em –1 PE). Quando conjura esse ritual, você pode gastar +2 PE para eliminar, pela duração do seu efeito, as penalidades causadas por suas alterações de Sangue.

## ALTERAÇÕES DE MORTE

- **NEX 60%.** *A sua percepção do tempo na Realidade começa a se distorcer, cada segundo parece durar um pouco mais do que antes. Padrões e repetições começam a se tornar cada vez mais perceptíveis. A sua pele toma um tom mais acinzentado, seus olhos se tornam completamente negros e, suas orelhas, mais pontiagudas. Noites sem sono já não são incomuns, mas elas não parecem te afetar tanto. Na verdade, poucas coisas conseguem te afetar, pelo menos não o suficiente para você perder o seu tempo.*

  Você recebe +⓴ em Iniciativa e Reflexos, mas sofre –⓴ em Diplomacia e Intuição.

- **NEX 75%.** *Tudo se repete e tudo termina. Seu corpo está esmagrecido e completamente sem cor, seus ossos retorcidos, suas orelhas longas e seu rosto contém faixas pretas, mas nada disso te importuna. Poucas coisas fazem você sentir. Seus cabelos se tornaram pretos ou brancos e estão mais longos. Seus fluídos corporais se tornaram completamente pretos. Você já não sente a passagem do tempo como sentia antes. Poucas coisas fazem você sentir. Se comunicar exige mais de você, então o melhor a se fazer é pensar nas poucas palavras certas e necessárias. Você tem tempo pra isso. Dormir já não é mais necessário, e você não consegue lembrar da última vez que sentiu fome ou sede. Na verdade, poucas coisas fazem você sentir.*

  Você pode conjurar o ritual *Velocidade Mortal* (se já conhece esse ritual, seu custo é reduzido em –1 PE). Entretanto, a penalidade em perícias por NEX 60% aumenta para –2d20 e se aplica também a Enganação e Intimidação.

- **NEX 90%.** *Todas as histórias precisam de um fim, e o tempo leva todas as coisas. Cada momento agora é apenas uma lágrima derrubada em um oceano negro, e cada segundo dura o que você teria nomeado uma vez como eternidade. Gradativamente mais próximo da solitária imortalidade, aprisionado dentro de si, o tempo se distorce exponencialmente enquanto a sua percepção espiraliza cada vez mais distante do que uma vez foi. Sua aparência quase esquelética, seus olhos pretos e profundos e seus cabelos longos agora parecem estar como sempre estiveram. Talvez as coisas já tenham sentido diferentes alguma vez? É impossível dizer, nada faz você sentir.*

  Você não pode mais ser surpreendido. Além disso, em qualquer cena dividida em rodadas, você pode esperar que todos os seres com Iniciativa menor que a sua declarem suas ações e façam quaisquer testes relacionados antes de declarar e resolver suas próprias ações (essencialmente, você sabe o que os demais vão fazer antes de agir). Entretanto, na primeira vez em que interage socialmente com qualquer pessoa em uma cena, você perde 3 PE.

## ALTERAÇÕES DE CONHECIMENTO

- **NEX 60%.** *A sua visão da Realidade é alterada. Nos detalhes, você enxerga os sigilos, os padrões e os códigos que formam as leis naturais de tudo. Como resultado, as distorções da Realidade causadas pelas entidades do Outro Lado ficam ainda mais claras. As pupilas dos seus olhos se tornam mais esbranquiçadas como consequência de enxergar cada vez mais através do Conhecimento, e não por seus próprios olhos.*

  Você passa a enxergar auras paranormais, como se estivesse permanentemente sob o efeito básico do ritual *Terceiro Olho* (se já conhece esse ritual, além desse efeito seu custo é reduzido em –1 PE). Entretanto, enxergar através do Conhecimento distorce sua percepção do que forma a Realidade; você se torna permanentemente ofuscado.

- **NEX 75%.** *Seus olhos refletem a luz como detalhes gravados em ouro. Você enxerga as regras. As Correntes da Realidade. Tudo está pré-determinado e nunca esteve tão óbvio. Na verdade, é patético não conseguir enxergar isso, o quão inferior e humilhante deve ser viver como um inseto acorrentado sem entender o que te espera adiante? Espera, esses pensamentos sequer são seus?*

  Manifestações paranormais ficam cada vez mais claras, às custas de sua visão. Você passa a perceber perigos como se estivesse permanentemente sob o efeito básico do ritual *Detecção de Ameaças* (se já conhece esse ritual, além desse efeito seu custo é reduzido em –1 PE). Entretanto, tentar enxergar a Realidade em sua forma básica parece cada vez mais cansativo, suas penalidades pela condição ofuscado aumentam para –2d20.

- **NEX 90%.** *Seus olhos refulgem em dourado. Observar a Realidade já não lhe é mais significativo, ela não passa de uma memória. É ignominioso saber que você sequer considerava isso algo importante. A vida degradante dos vassalos das Correntes, sendo arrastados pelo Medo, não é algo que devia lhe interessar mais. Você não é como eles. Eles não sabem. Você se tornou cego por poder enxergar.*

A luz da Realidade passa a agredir seus olhos. Quando não está em escuridão, em vez de ofuscado você se torna cego. Entretanto, sua percepção do Outro Lado se fortalece; você pode conjurar o ritual *Vidência* (se já conhece esse ritual, seu custo é reduzido em –1 PE). Você não precisa de uma superfície reflexiva para conjurar o ritual; as informações do alvo se formam em sua cabeça.

## ALTERAÇÕES DE ENERGIA

- **NEX 60%.** *A Realidade começa a parecer entediante.* CHATA. *Uma angústia surge dentro de você: seria interessante se mais alguma coisa estivesse acontecendo. Mais de uma coisa, talvez? Um* RUÍDO *constante em seus ouvidos. Muitas coisas poderiam estar sendo feitas agora. Seus dedos começam a tremer e ter pequenos espasmos. A cor de seus olhos muda em momentos aleatórios e eles piscam fora de sincronia. Mais coisas poderiam estar acontecendo. Talvez planejar menos e deixar a* SORTE *decidir o seu destino seja uma maneira de deixar a Realidade um pouco mais interessante.*

Você pode conjurar o ritual *Coincidência Forçada* (se já conhece esse ritual, seu custo é reduzido em –1 PE). No entanto, é inevitável que as coisas se tornem caóticas. No início de cada cena, role 1d6 e receba o efeito indicado até o fim da cena:

**1** O ruído nos seus ouvidos fica cada vez mais alto, como uma estática constante. Você sofre –d20 em todos os testes de Presença e de perícias baseadas neste atributo (exceto Vontade). Essa penalidade aumenta para –2d20 em NEX 75% e –3d20 em NEX 90%.

**2** Uma vez por cena, quando você faz uma ação, o mestre pode disputar um par ou ímpar com você. Se ele vencer, pode trocar o alvo dessa ação para outro à escolha dele. A partir de NEX 75% o mestre pode usar esse efeito duas vezes na mesma cena (mas não na mesma ação) e, em NEX 90%, pode usá-lo três vezes.

**3** O mestre decide um "tique" que você (e seu personagem) consiga fazer, como estalar os dedos ou falar uma palavra específica. Você precisa executar esse "tique" sempre que descrever uma ação de seu personagem. Se esquecer, sente uma descarga de Energia no seu cérebro e perde 1 ponto de Sanidade. Em NEX 75% a perda aumenta para 2 pontos e, em NEX 90%, para 3 pontos.

**4** Surtos de Energia percorrem seu corpo de forma errática, tornando suas ações incontroláveis. Você fica confuso por 1 rodada (2 rodadas em NEX 75% e 3 rodadas em NEX 90%) ou até a condição se encerrar sozinha. Isto não é um efeito mental, mas resultado das convulsões de seu corpo.

**5** No início da cena, o mestre rola d20 e anota o valor rolado. Até o fim da cena, sempre que qualquer d20 em um de seus testes rolar o valor anotado, você e todas as criaturas em alcance curto sofrem 1d6 pontos de dano de Energia. Em NEX 75% o mestre rola 2d20 e anota ambos os resultados e, em NEX 90%, rola 3d20 e anota os três resultados.

**6** Você deu sorte, é claro! Nenhum efeito colateral... por enquanto.

## MODIFICANDO ALTERAÇÕES

As alterações descritas aqui são apenas algumas entre as infinitas formas através das quais o Outro Lado pode modificar aqueles expostos ao paranormal. O mestre e o jogador podem usar essas alterações como exemplos para criar outras, que representem características ou elementos da história do personagem. Por exemplo, caso o jogador não queira que seu personagem se torne careca pela distorção de Sangue, seus cabelos podem desenvolver mechas vermelhas e mudarem para um estilo mais curto e agressivo. É importante, porém, que personagens muito expostos ao Outro Lado sejam de fato alterados fisicamente de acordo com a descrição de cada Entidade (*OPRPG*, p. 98). Para séries mais pesadas, considere fazer as desvantagens que normalmente ficam à critério do jogador (como a penalidade de -5 em uma perícia de Presença) serem decididas de forma aleatória.

Ao criar estes efeitos, evite alterações que possam deixar os jogadores desconfortáveis. Os efeitos do Paranormal devem ser assustadores e desconfortáveis, mas apenas para os *personagens*.

- **NEX 75%.** *Você precisa de mais estímulos.* MAIS COISAS. *Suas veias estão coloridas com o* PLASMA *que corre* NELAS. *Seus olhos já* NÃO TEM MAIS SÓ UMA COR, *por que teriam? Eles agora são um espectro de* CORES BRILHANTES *e eles se movem* INDEPENDENTES UM DO OUTRO! *Melhor assim. Seu corpo* TREME *constantemente, seus pelos sempre estão* ARREPIADOS. *É difícil se concentrar por causa do* MALDITO RUÍDO, *se* PELO MENOS TIVESSE ALGO PRA TE DISTRAIR DISSO. MAIS COISAS? *Tecnologia. Objetos tecnológicos são interessantes. Celulares, computadores. É importante* LEVAR ELES COM VOCÊ, *amarrar nas suas roupas pode ser uma boa ideia?* COISAS NOVAS. *O timbre da sua voz* MUDA, *como se estivesse* VIBRANDO. O RUÍDO não PARA NUNCA. *Melhor assim.*

  O comportamento CAÓTICO da Energia se amplifica; entretanto, sua forma física se torna cada vez mais metamórfica; você pode conjurar o ritual *Tela de Ruído* (se já conhece esse ritual, seu custo é reduzido em –1 PE).

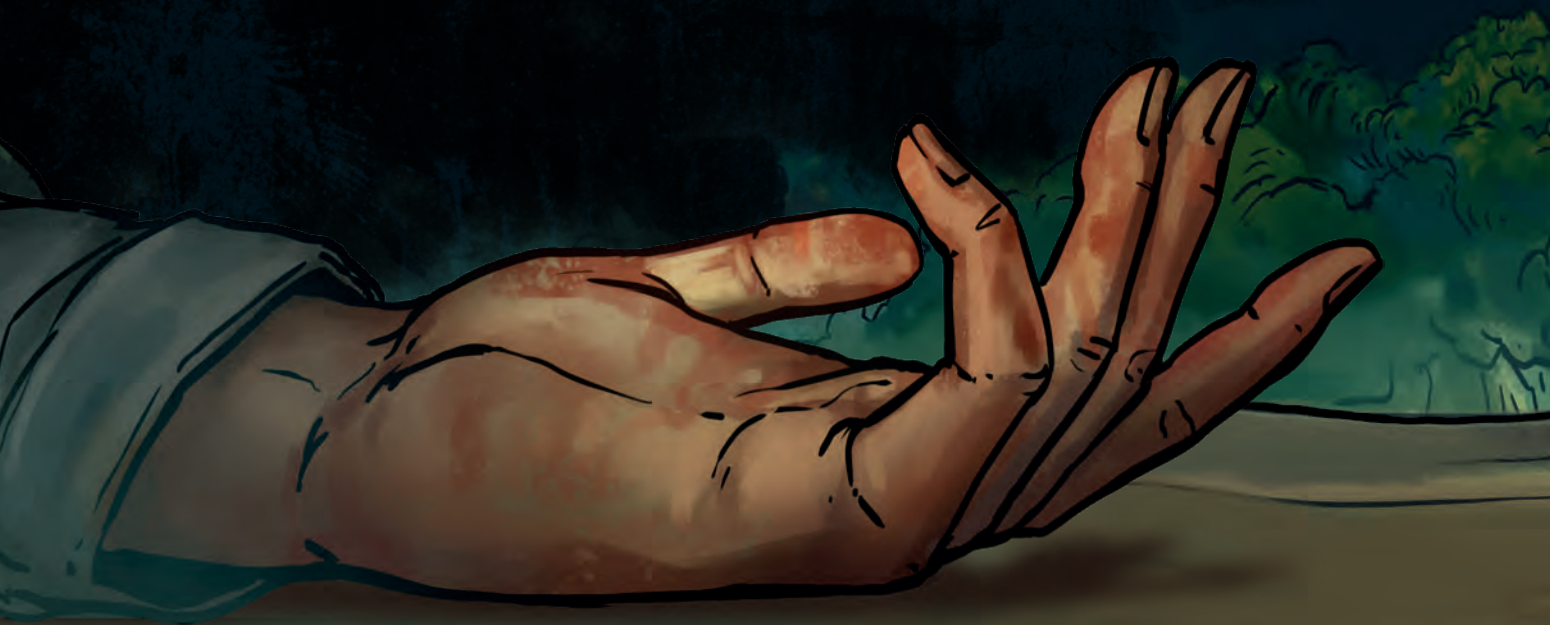
- **NEX 90%.** MAIS CoISAS. SEUS OLHOS BRILHAM, TREMEM E NÃO PODEM SER FEcHADOS. MaIS CoISAs. O RUÍDO é EnSURDECeDOR. MAIS COISAS. ESTÍMULOS. SUAS vEIAS BRiLHAM E SE MOVEM. SUA PELE SE tORNA TRANSLÚCIDa. SEUS CABELOS FLUTUAM LEvEMENTE E TeM VÁRIAS CORES. MAIS COISAS? COISAS NOVAS. AlGO DIFERENTE. TÁ TUDO TREMENDo OU É VOcÊ? HAHaHAHAHA MAIS CoISAS POR FAVOR. CONECTAR Os CABOS DOS SeUS OBJETOS TECNOLÓGiCOS nA SUA PeLE PRA MANTER ELES SEMPRE LIGADOS. TUDO SEMPRE LIGADO. MAIS COISAS. SUA vOZ MUDA COMPLETAMENTE PARA ALGO QUE SOA SiNTÉTICO. NÃO QUE VOCÊ PUDESSE ESCUtAR A SUa PRÓPRIA vOZ POR CAUSA DeSSE MALDITO RUÍDO ENSURDECEDOR. VOCÊ PRECISA SE DISTRAIR DEtE. COM MAIS COISAS.

  A energia se torna ainda mais caótica, mas você pode conjurar o ritual *Salto Fantasma* (se já conhece esse ritual, seu custo é reduzido em –1 PE). Além disso, você não precisa mais falar para conjurar rituais e, se puder digitar o ritual em um dispositivo eletrônico enquanto o conjura, a DT para resistir a ele aumenta em +2.

Alterações de Conhecimento e Energia serão reveladas no dia 8 de julho!

# JOGANDO SEM SANIDADE

Em *Sobrevivendo ao Horror*, um dos principais desafios dos agentes está em resistir ao medo inerente do contato com o Outro Lado. Esse medo pode se manifestar de diversas formas, mas todas têm em comum a capacidade de enfraquecer a mente e o corpo de suas vítimas. Para representar isso e aumentar o perigo causado pelo medo, você pode usar esta regra alternativa, que reúne Sanidade e Pontos de Esforço em uma única e nova estatística chamada **Pontos de Determinação (PD)**. Para usar esta regra, faça os seguintes ajustes.

- Personagens não recebem mais PE ou SAN. Em vez disso, recebem pontos de determinação conforme sua classe:
  - **Combatente.** *PD Iniciais:* 6 + Pre. *A cada novo NEX:* 3 + Pre.
  - **Especialista.** *PD Iniciais:* 8 + Pre. *A cada novo NEX:* 4 + Pre.
  - **Ocultista.** *PD Iniciais:* 10 + Pre. *A cada novo NEX:* 5 + Pre.
  - **Sobrevivente.** *PD Iniciais:* 4 + Pre. *A cada novo estágio:* 2.
- Efeitos que gastam pontos de esforço em vez disso gastam PD.
- De forma similar, efeitos que causam dano mental ou perda de Sanidade são aplicados aos pontos de determinação do personagem (e não à Sanidade).
- Mude o efeito da habilidade Cicatrizes Psicológicas (veja *OPRPG*, p. 21) para: Você recebe +1d20 em testes de Vontade contra efeitos de medo (incluindo Presença Perturbadora e dano mental de criaturas de Medo; veja p. 87).
- A ação de interlúdio dormir passa a recuperar apenas PV, enquanto a ação relaxar recupera PD em vez de Sanidade. Por fim, consumir um prato favorito fornece 2 pontos de determinação temporários (para mais informações sobre interlúdios, veja *OPRPG*, p. 93).
- Todos os demais efeitos e mecânicas relacionados a pontos de esforço se aplicam diretamente a pontos de determinação.
- Ajuste todo dano mental causado por criaturas da seguinte forma: reduza cada dado individual em um passo (de d10 para d8, de d8 para d6 e assim por diante) e divida o total de dados pela metade (arredondado para cima). *Exemplo:* o dano mental da Presença Perturbadora de uma Aniquilação é 9d8. Nesta regra, ele se torna 5d6. Da mesma forma, o dano de sua habilidade Bater as Asas passa de 8d6 para 4d4.
- Se estiver usando a regra de Insanidade & Loucura (*OPRPG*, p. 88), considere que o personagem fica perturbado quando, após sofrer dano mental, seus PD resultantes são menores que a metade de seu valor total, e fica enlouquecendo quando sofre dano

mental maior que seus PD atuais. Essa condição pode ser removida se o personagem recuperar pelo menos 1 PD. Observe que gastar PD para pagar custos não causa nenhuma destas condições.

- Se estiver usando as regras de Medo (p. 87), substitua todas as referência a Sanidade por PD e reduza cada dado de dano mental das visões de medo em um passo (de d6 para d4, por exemplo).
- Para "O Custo do Paranormal", se o personagem falhar no teste de Ocultismo, toda a perda de Sanidade, incluindo a permanente, é convertida em perda de PD (isso significa que, em caso de falha, o personagem gastará o dobro de PD, uma vez pelo custo do ritual e outra por falhar no teste).
- Ignore as demais referências a Sanidade não mencionadas por estas modificações.

# FERIMENTOS DEBILITANTES

Em histórias de horror e sobrevivência, muitas vezes o risco de sofrer um ferimento debilitante pode fazer com que os personagens pensem duas vezes antes de correr riscos desnecessários. Em missões da Ordem, em que uma lesão grave pode ser a diferença entre a vida e a morte, isso é ainda mais verdadeiro.

Esta regra serve para representar estes machucados graves, que podem dificultar as capacidades de um agente. Sempre que um personagem falha em um teste de Fortitude ao sofrer dano massivo (veja *OPRPG*, p. 88), em vez de ser reduzido a 0 PV, ele sofre um ferimento debilitante. Neste caso, role 1d6 para determinar o atributo afetado pelo ferimento:

1. **Agilidade**
2. **Força**
3. **Intelecto**
4. **Presença**
5. **Vigor**
6. **Ferimento superficial (nenhum atributo afetado)**

Um ferimento debilitante impõe –⑳ em testes baseados no atributo afetado e, se o atributo afetado for Vigor, reduz os PV máximos do personagem em –1 para cada 5% de seu NEX (ou para cada 1 nível de experiência; se estiver usando essa regra opcional).

Múltiplos ferimentos debilitantes são cumulativos. Curar um ferimento debilitante exige cuidados médicos e repouso. Para isso, alguém treinado em Medicina deve gastar uma ação de interlúdio e fazer um teste desta perícia (DT 20). Se passar, o personagem irá se recuperar de um de seus ferimentos debilitantes na próxima ação dormir que fizer neste interlúdio. Ferimentos debilitantes, em sua grande maioria, deixam cicatrizes permanentes naqueles afetados.

# JOGANDO SEM MAPA

Combates de **Ordem Paranormal** podem ser jogados com mapas ou outra representação visual do cenário. Isso facilita a organização da cena e permite que todos os jogadores tenham a mesma visão do que está acontecendo. O uso de mapas, entretanto, não é *obrigatório*. De fato, em situações em que o mestre deseja se concentrar mais nos personagens e suas ações ou manter um certo grau de mistério, *pode ser melhor* não existir uma representação visual, com a cena acontecendo no chamado "Teatro da Mente".

O conceito de teatro da mente é simples: os jogadores fazem da imaginação o "palco" da cena, sem a necessidade de qualquer apoio visual. Tudo que acontece no jogo recebe descrições mais detalhadas do mestre e dos jogadores, com a finalidade de que todos tenham uma ideia mais parecida de como são os elementos da cena.

A intenção aqui é que o jogo se manifeste como um filme na mente dos jogadores. Para tanto, o mestre deve se esforçar um pouco mais para passar os detalhes sensoriais da cena — imagens, sons, temperatura, entre outros. Pode parecer complicado, mas fazemos isso com frequência em nosso dia a dia, quando contamos histórias para pessoas que não estavam lá!

## USE TODOS OS SENTIDOS

É muito comum que a narração foque em descrições visuais, mas nosso cérebro consegue compor cenas mais complexas quando exploramos os outros sentidos, como audição, olfato e tato.

Se os jogadores estiverem vasculhando os esgotos, por exemplo, descrever o barulho dos passos na água espessa e nojenta, o fedor nauseante e a umidade pegajosa do ar e vai ajudar na hora da interpretação e entendimento da cena.

Sentimentos também são uma arma poderosa: dizer que o local é festivo e acolhedor pode ser mais prático do que descrever as cores e formas dos prédios. A não ser que exista algum detalhe importante para a cena, como uma fotografia de alguém relevante, deixe que os jogadores construam o ambiente a partir dessas sensações da forma que quiserem — ficar tentando corrigir ou controlar os detalhes pode sair pela culatra, tornando a descrição cansativa.

## USE DE REFERÊNCIAS

Às vezes é difícil colocar em palavras exatamente o que você está imaginando para seu personagem ou cena. Você pode então apelar para referências de filmes, séries, animes ou até lugares e pessoas reais!

Não é vergonha nenhuma usar uma referência que seja conhecida pelos jogadores, como um cenário de uma série favorita do grupo ou uma cena de um game que todos possam reconhecer. Esse tipo de referência fará com que seja mais fácil imaginar o que você está narrando do que se você descrevesse cada detalhe da cena.

O mesmo vale para personagens, principalmente NPCs. Um bom truque é imaginar um "elenco" para sua mesa, e pensar em atores (ou outras pessoas que todos possam reconhecer) que você "escalaria" para aquele papel. Você pode dizer, por exemplo, que um determinado NPC é alto e musculoso como o ator fulano, ou possui um rosto arredondado e um olhar melancólico como a cantora beltrana.

## DESCREVA DETALHADAMENTE

É comum que tanto mestres quanto jogadores acostumados a usar miniaturas ou mapas digitais, narrem suas ações de forma simplista, como "eu me movo até aqui e ataco esse alvo", mas sem o apoio visual esse tipo de descrição perde o brilho. Uma parte importante do "teatro da mente" é a vontade de descrever as ações de seu personagem com emoção e detalhe, seja em primeira ou terceira pessoa.

Ao invés de dizer "*O cultista atira com um revólver em você, somando 18 no teste*", você pode descrever a cena e seus movimentos: "*O cultista saca um pequeno revólver preto, aponta a arma em sua direção e murmura algo ininteligível antes de apertar o gatilho e disparar!*".

Uma boa dica para ajudar os mestres nessa hora de resolução de rolagens é ter os valores de Defesa e as DTs de testes sempre à mão. Digamos que o cultista rolou 18 e você sabe que a Defesa do personagem alvo é 14, ocasionando um acerto. Em seguida, pode dizer "*Você ouve o disparo da arma antes de ter tempo de reagir! Em um piscar de olhos, você sente uma dor aguda no braço esquerdo, onde o projétil rasgou a carne, causando 7 pontos de dano. Quando olha para o atirador, você percebe que ele está sorrindo, satisfeito em ver seu sangue escorrer!*".

Perceba que essa descrição é muito mais interessante do que "*O cultista atira em você. Ele acerta, e você sofre 7 de dano*". Ela também serve para provocar uma reação emocional no personagem — e no jogador! — que pode melhorar a imersão e ser usada como "gancho" para a interpretação do personagem ferido. Ele certamente vai ficar com raiva desse cultista!

## INTERPRETAR OU NARRAR?

Geralmente, existem dois tipos de jogadores: o que gosta de incorporar seu personagem — fazendo ou não uma voz diferente — e aquele que prefere encarar a cena como um espectador, descrevendo o que seu personagem faz em terceira pessoa. As duas formas são funcionais, podendo até se alternar, e existem algumas dicas para deixar sua interpretação mais divertida.

Usando o mesmo exemplo acima, vamos dizer que é a vez do personagem ferido. Ele decide que vai se mover até o cultista e atacá-lo com sua katana.

Um personagem interpretado poderia dizer o seguinte: "*Eu aperto meu braço no ponto onde a bala passou de raspão e solto um grito! Aponto minha katana e avanço pelo banco, para golpear o cultista por cima do caixa!*"

Já um jogador mais narrativo teria uma abordagem parecida com uma frase de livro ou roteiro: "*Paulo solta um grunhido de dor enquanto aperta o ferimento no braço. Ele olha o atirador com raiva e aponta sua katana, em seguida, sai correndo em sua direção com a lâmina ao lado do corpo, pronto para desferir um golpe circular por cima do balcão do banco*".

## LIDANDO COM DISTÂNCIAS

Uma das grandes dificuldades desse modo de jogo é representar com exatidão elementos como movimentação e distância. Sem um mapa tático, é difícil saber se o alvo está dentro do alcance de seu fuzil, quantos alvos sua *Deflagração de Energia* vai atingir ou mesmo se o seu valor de deslocamento é suficiente para chegar até a porta. Assim, o mais prático é simplificar as regras que usam medidas de distância (como alcance e áreas), convertendo seus valores numéricos em um sistema de categorias.

### CATEGORIAS DE DISTÂNCIA

As distâncias em **ORDEM PARANORMAL** são divididas em cinco incrementos: adjacente, curto, médio, longo e extremo. Eles simbolizam intervalos em metros ou quadrados, que vão desde o alcance corpo a corpo da criatura (determinada pelo tamanho dela) até 90m. Em termos de jogo, qualquer número dentro dos limites do intervalo é válido dentro do alcance.

No entanto, esses intervalos são bem extensos (9, 18, 36 e 90 metros), enquanto incrementos de distância são múltiplos bem menores (de 1,5m) o que pode confundir jogadores se não houver nenhuma representação visual. Além disso, a maioria dos deslocamentos fica entre 9m e 30m, ficando na prática dentro da mesma categoria de alcance. Por isso, ao narrar sem um tabuleiro, divida as distâncias da seguinte forma:

**TOQUE.** Qualquer coisa que você seja capaz de tocar sem se deslocar está ao alcance de toque. Essa também é a distância considerada "adjacente" ou "corpo a corpo".

**PRÓXIMA.** Um objeto ou criatura próximo é aquele que você pode sempre alcançar com apenas uma ação de movimento. Substitua todas as distâncias de 6m ou menos para "próxima", como o raio de rituais.

**CURTA.** Um objeto que requer certo esforço para alcançar, com uma ação de movimento normal. Substitua distâncias entre 7m a 9m para Curto.

**MÉDIA.** Objetos distantes mas ainda alcançáveis com uma ação completa (na prática, duas ações de movimento). Substitua distâncias entre 10m e 18m por Média.

**CONSIDERÁVEL.** Distâncias muito grandes, impossíveis de alcançar com um movimento completo comum. Substitua distâncias entre 19m e 36m por Considerável.

**LONGA.** Alvos muito longe, capazes de serem atingidos apenas por alguns rituais e certas armas. Distâncias entre 37m e 90m.

**LONGÍNQUO.** Alvos extremamente afastados, capazes de serem atingidos apenas com armas de longo alcance. Distâncias entre 91m e 150m.

Sempre que uma regra ou efeito mencionar uma distância, substitua esse valor pela categoria apropriada. Por exemplo, um personagem lento tem seu deslocamento reduzido de Curto para Próximo.

Quando usa uma ação de movimento, o personagem avança "uma zona". Assim, para chegar em um alvo que esteja em alcance médio, é preciso usar uma ação que percorre a distância média, ou "duas" distâncias curtas. Um personagem que gaste uma ação completa para se deslocar correndo (ou conduzindo uma montaria ou veículo) e passe em um teste da perícia correspondente contra DT 25 avança três distâncias.

# EVOLUÇÃO POR PATENTES

A progressão de poder em **Ordem Paranormal RPG**, representada pelos 20 intervalos de NEX, permite que os personagens se tornem agentes poderosos, capazes de encarar as mais perigosas criaturas do Outro Lado. Entretanto, é possível que você queira uma série menos heroica, em que mesmo agentes veteranos possuem capacidades mais realistas.

Neste caso, você pode usar a regra de evolução por patentes. Esta é uma variante da opção "Nível de Experiência e Nível de Exposição" em que, no lugar de níveis de experiência, cada personagem possui uma **patente**, que representa ao mesmo tempo sua posição dentro da Ordo Realitas quanto sua experiência prática. A evolução por patentes considera que você está usando a regra de "Jogando Sem Sanidade".

## PATENTES

Sua patente determina sua experiência e capacidade geral. Existem cinco patentes.

- **Recruta.** Agente novato, ainda sem experiência em missões. Será enviado para casos simples e pouco perigosos, como investigar aspirantes a cultistas e pequenos fenômenos paranormais.
- **Operador.** Já possui alguma experiência e resolveu alguns casos paranormais. Patente da maioria dos membros da Ordem, enviados para as missões comuns, como investigar possíveis aparecimentos de criaturas do Outro Lado ou artefatos paranormais.
- **Agente especial.** Agente experiente, chamado para resolver casos difíceis e complexos, que exigem grande conhecimento e capacidade. Um agente especial já pode indicar novos recrutas para a Ordem.

## CUIDADO COM A EVOLUÇÃO POR PATENTES

A regra opcional de evolução por patentes é uma das mais drásticas de toda esta seção (junto com a regra de combate narrativo). Ela muda radicalmente a experiência do jogo de duas formas: primeiro, deixa tudo um pouco mais simples, com personagens com fichas mais "leves", com menos elementos mecânicos. Basta ver que, por ela, um agente de elite tem um total de 7 poderes (4 de classe mais 3 de trilha), enquanto que um personagem de NEX 99% pelas regras padrão tem 11 poderes (6 de classe, mais 4 de trilha, mais versatilidade).

A segunda forma é que ela deixa os personagens mais fracos no final. Por exemplo, um combatente de elite com Vigor 3, por esta regra, tem 75 PV. Já pela regra padrão, um combatente de NEX 99% com o mesmo Vigor 3, tem 156 PV - mais do que o dobro!

Com esta regra opcional, mesmo agentes de elite dificilmente conseguirão enfrentar as criaturas mais poderosas do jogo. Assim, esta variante só deve ser usada por grupos dispostos a um jogo que envolva mais investigar as ameaças do Outro Lado (e sobreviver à elas!) do que necessariamente enfrentá-las de frente.

Acima de tudo, esta regra opcional não é indicada para grupos muito apegados aos seus personagens, pois ela tende a aumentar muito a taxa de mortalidade dos agentes...

### TABELA 2.6: BENEFÍCIOS POR PATENTE

| Patente | Pontos de Prestígio | Limite de PD | Recuperação |
|---|---|---|---|
| Recruta | 0 | 1 | 1 |
| Operador | 20 | 3 | 2 |
| Agente especial | 50 | 6 | 3 |
| Oficial de operações | 100 | 10 | 4 |
| Agente de elite | 200 | 15 | 5 |

- **Oficial de operações.** Com diversos casos resolvidos, esses agentes são acionados para missões de alta importância e perigo. Têm acesso à maioria dos arquivos confidenciais, além de prisioneiros e objetos amaldiçoados mantidos na Ordem.
- **Agente de elite.** As lendas da Ordem, os raros agentes que sobreviveram à guerra contra o Outro Lado por muitos anos. Os melhores entre os melhores, chamados para resolver casos de escala global. Agentes de elite são capazes de façanhas quase inacreditáveis — assim como grandes gênios ou atletas olímpicos —, mas ainda são vulneráveis à perigos extremos.

## Evoluindo de Patente

Um personagem recém-criado começa o jogo como recruta. Conforme acumula pontos de prestígio, é promovido para a patente seguinte (veja a Tabela 2.6). Quando isso acontece, ele recebe certos benefícios, de acordo com sua classe. Para mais informações sobre pontos de prestígio, veja *OPRPG*, p. 53.

- **Pontos de Vida e Pontos de Esforço.** Seus PV e PD máximos aumentam de acordo com sua classe (e, respectivamente, seu Vigor e Presença).
- **Habilidades de classe.** Você recebe todas as habilidades de classe da patente alcançada.
- **Limite de PD.** O máximo de PD que você pode gastar por turno (veja *OPRPG*, p. 23).
- **Limite de crédito e equipamento.** Sua patente determina seu limite de crédito e seus itens iniciais a cada missão como normal (veja *OPRPG*, p. 52).
- **Recuperação.** Personagens recuperam PV e PD com base em suas patentes, e não em seu limite de PD. Ao usar uma ação para dormir ou relaxar, o personagem recupera 1 PV ou 1 PD por patente atingida. Assim, um agente especial recupera 3 PV ao dormir e 3 PD ao relaxar.
- **Efeitos e pré-requisitos de habilidades.** A regra de evolução por patentes é uma variante da regra de Nível de Experiência e Nível de Exposição (veja p. X). Para efeito dos pré-requisitos e efeitos de habilidades de origem e classe, considere que o nível de experiência do personagem é igual ao seu limite de PD. Assim, um agente especial (limite de PD 6) recebe +6 PV pelo poder de origem Calejado e é considerado um personagem de 6º nível para efeito de pré-requisito de poderes de classe.

### Pontos de Prestígio por Missão

Personagens recebem, ou perdem, pontos de prestígio ao final de cada missão, conforme seu desempenho. Se um personagem perder pontos de prestígio suficientes para ficar abaixo do mínimo necessário para sua patente, ele não é rebaixado (mas seus pontos de prestígio continuarão abaixo do mínimo para sua patente até que ele receba mais pontos).

**Solução do caso.** Se conseguirem concluir efetivamente a missão, os personagens recebem esta recompensa. Só pode ser obtida uma vez por missão.

**Pista adicional encontrada.** Esta recompensa é obtida apenas para pistas realmente relevantes para a Ordem, que tragam informações úteis no combate ao Outro Lado. Via de regra, essa recompensa pode ser obtida no máximo três vezes (para um bônus total de +6) por missão.

**Morte de inocente.** Apenas para mortes relacionadas ao caso e/ou às ações dos personagens. Estes pontos são perdidos a cada inocente morto mas, a critério do mestre, múltiplas mortes em um mesmo evento podem ser agrupadas para efeitos desta perda. Por exemplo, se o grupo tem como objetivo salvar um ônibus com 20 passageiros e falha, talvez o mestre aplique uma penalidade de -5 pontos de prestígio pelo veículo inteiro, em vez de -40 (que seria contando todas as pessoas)!

**Morte de membro do grupo.** Perda aplicada para cada personagem morto na missão.

| Evento | Pontos de Prestígio |
|---|---|
| Solução do caso | +10 |
| Pista adicional encontrada | +2 |
| Morte de inocente | –2 |
| Morte de membro do grupo | –5 |

# COMBATENTE

**PONTOS DE VIDA** 20 +VIG
A cada nova patente 10 +VIG

**PONTOS DE DETERMINAÇÃO** 8 +PRE
A cada nova patente 4 +PRE

**PERÍCIAS TREINADAS**
Escolha Luta ou Pontaria
Escolha Fortitude ou Reflexos
Escolha mais 1 + Intelecto

**PROFICIÊNCIAS**
Armas simples e táticas
Proteções leves

## TABELA 2.7: COMBATENTE

| Patente | Habilidades |
|---|---|
| Recruta | Ataque Especial (1 PD, +5) |
| Operador | Aumento de atributo, poder de combatente |
| Agente especial | Ataque Especial (2 PD, +10), grau de treinamento, poder de combatente, trilha (1ª habilidade) |
| Oficial de operações | Ataque Especial (3 PD, +15), aumento de atributo, poder de combatente, trilha (2ª habilidade) |
| Agente de elite | Ataque Especial (4 PD, +20), grau de treinamento, poder de combatente, trilha (3ª ou 4ª habilidade) |

## HABILIDADES DE CLASSE

**Ataque Especial.** Quando faz um ataque, você pode gastar 1 PD para receber +5 no teste de ataque ou na rolagem de dano. Conforme sobe de patente, você pode gastar +1 PD para receber mais bônus de +5 (veja a Tabela 2.7). Você pode aplicar cada bônus de +5 em ataque ou dano.

**Aumento de Atributo.** Ao se tornar operador, e novamente ao se tornar oficial de operações, aumente um atributo a sua escolha em +1. Você não pode aumentar um atributo além de 4 desta forma.

**Poder de Combatente.** Ao se tornar operador, e a cada nova patente a seguir, você recebe um poder de combatente à sua escolha. Veja a lista de poderes de combatente em *OPRPG*, p. 25.

**Grau de Treinamento.** Ao se tornar agente especial, e novamente ao se tornar agente de elite, escolha um número de perícias treinadas igual a 2 + Int. Seu grau de treinamento nessas perícias aumenta em um (de treinado para veterano ou de veterano para expert).

**Trilha.** Ao se tornar agente especial, escolha uma trilha de combatente. Você recebe a primeira habilidade da trilha escolhida. Ao se tornar oficial de operações você recebe a segunda habilidade dessa trilha. Por fim, ao se tornar agente de elite, você recebe mais uma habilidade, à sua escolha entre a terceira ou a quarta habilidade da trilha.

# ESPECIALISTA

**PONTOS DE VIDA** 16 +VIG
A cada nova patente 8 +VIG

**PONTOS DE DETERMINAÇÃO** 12 +PRE
A cada nova patente 6 +PRE

**PERÍCIAS TREINADAS**
Escolha 7 + Intelecto

**PROFICIÊNCIAS**
Armas simples
Proteções leves

### TABELA 2.8: ESPECIALISTA

| Patente | Habilidades |
|---|---|
| Recruta | Eclético, perito (1 PD, +1d6) |
| Operador | Aumento de atributo, poder de especialista |
| Agente especial | Perito (2 PD, +1d8), grau de treinamento, poder de especialista, trilha (1ª habilidade) |
| Oficial de operações | Perito (3 PD, +1d10), aumento de atributo, poder de especialista, trilha (2ª habilidade) |
| Agente de elite | Perito (4 PD, +1d12), grau de treinamento, poder de especialista, trilha (3ª ou 4ª habilidade) |

## HABILIDADES DE CLASSE

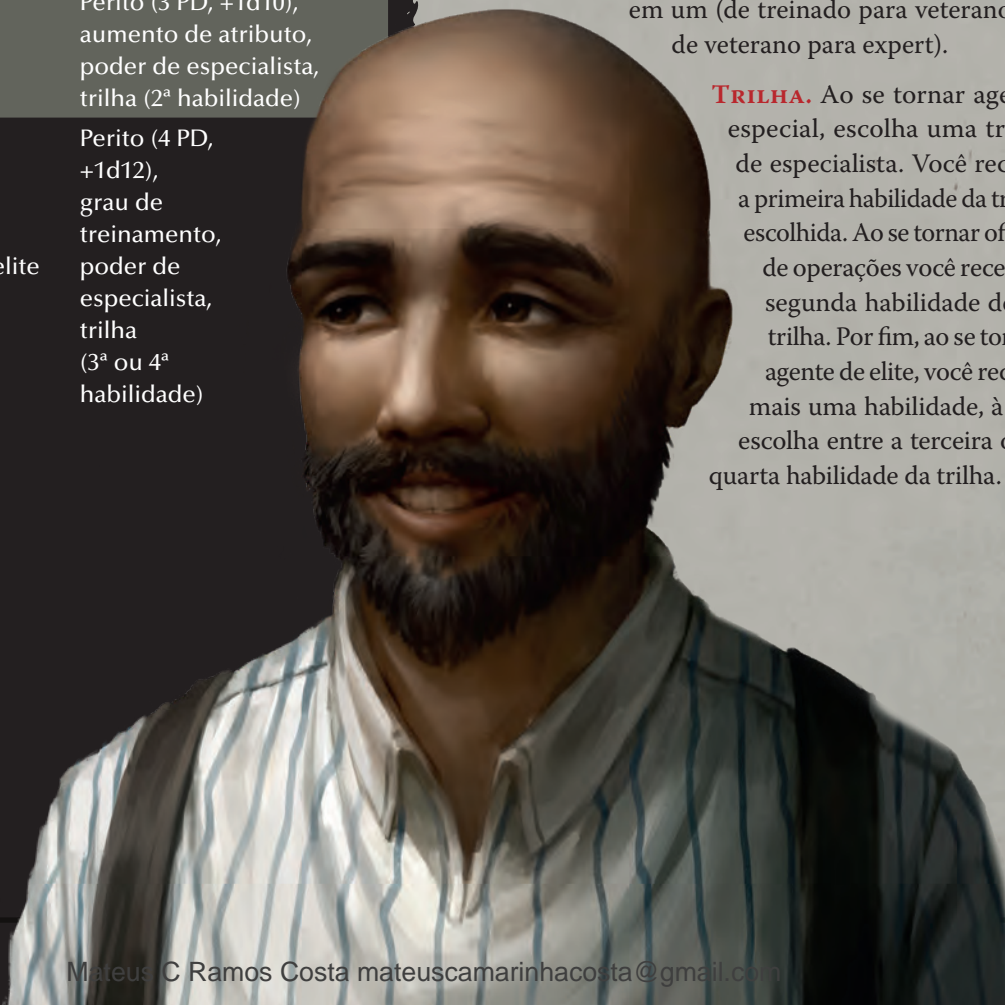
**Eclético.** Quando faz um teste de uma perícia, você pode gastar 2 PD para receber os benefícios de ser treinado nesta perícia.

**Perito.** Escolha duas perícias nas quais você é treinado (exceto Luta e Pontaria). Quando faz um teste de uma dessas perícias, você pode gastar 1 PD para somar +1d6 no resultado do teste. Conforme avança de patente, você pode gastar +1 PD para aumentar o dado de bônus (veja a **Tabela 2.8: Especialista**). Por exemplo, se for um oficial de operações, pode gastar 3 PD para receber +1d10 no teste.

**Aumento de Atributo.** Ao se tornar operador, e novamente ao se tornar oficial de operações, aumente um atributo a sua escolha em +1. Você não pode aumentar um atributo além de 4 desta forma.

**Poder de Especialista.** Ao se tornar operador, e a cada nova patente a seguir, você recebe um poder de especialista à sua escolha. Veja a lista de poderes de especialista em *OPRPG*, p. 29.

**Grau de Treinamento.** Ao se tornar agente especial, e novamente ao se tornar agente de elite, escolha um número de perícias treinadas igual a 2 + Int. Seu grau de treinamento nessas perícias aumenta em um (de treinado para veterano ou de veterano para expert).

**Trilha.** Ao se tornar agente especial, escolha uma trilha de especialista. Você recebe a primeira habilidade da trilha escolhida. Ao se tornar oficial de operações você recebe a segunda habilidade dessa trilha. Por fim, ao se tornar agente de elite, você recebe mais uma habilidade, à sua escolha entre a terceira ou a quarta habilidade da trilha.

# OCULTISTA

| PONTOS DE VIDA | 12 +VIG |
|---|---|
| A cada nova patente | 6 +VIG |

| PONTOS DE DETERMINAÇÃO | 16 +PRE |
|---|---|
| A cada nova patente | 8 +PRE |

**PERÍCIAS TREINADAS**

Escolha Ocultismo ou Vontade

Escolha mais 3 + Intelecto

**PROFICIÊNCIAS**

Armas simples

## TABELA 29: OCULTISTA

| Patente | Habilidades |
|---|---|
| Recruta | Escolhido pelo Outro Lado (1º círculo) |
| Operador | Aumento de atributo, poder de ocultista |
| Agente especial | Escolhido pelo Outro Lado (2º círculo), grau de treinamento, poder de ocultista, trilha (1ª habilidade) |
| Oficial de operações | Escolhido pelo Outro Lado (3º círculo), aumento de atributo, poder de ocultista, trilha (2ª habilidade) |
| Agente de elite | Escolhido pelo Outro Lado (4º círculo), grau de treinamento, poder de ocultista, trilha (3ª ou 4ª habilidade) |

## HABILIDADES DE CLASSE

**Escolhido pelo Outro Lado.** Você teve uma experiência paranormal e foi marcado pelo Outro Lado, absorvendo o conhecimento e poder necessários para realizar rituais. Você pode lançar rituais de 1º círculo. À medida que sobe de patente, pode lançar rituais de círculos maiores (2º círculo como agente especial, 3º círculo como oficial de operações e 4º círculo como agente de elite). Você começa com três rituais de 1º círculo. Sempre avança de patente, aprende dois rituais de qualquer círculo que possa lançar. Esses rituais não contam no seu limite de rituais conhecidos.

**Aumento de Atributo.** Ao se tornar operador, e novamente ao se tornar oficial de operações, aumente um atributo a sua escolha em +1. Você não pode aumentar um atributo além de 4 desta forma.

**Poder de Ocultista.** Ao se tornar operador, e a cada nova patente a seguir, você recebe um poder de ocultista à sua escolha. Veja a lista de poderes de ocultista em *OPRPG*, p. 33.

**Grau de Treinamento.** Ao se tornar agente especial, e novamente ao se tornar agente de elite, escolha um número de perícias treinadas igual a 2 + Int. Seu grau de treinamento nessas perícias aumenta em um (de treinado para veterano ou de veterano para expert).

**Trilha.** Ao se tornar agente especial, escolha uma trilha de ocultista. Você recebe a primeira habilidade da trilha escolhida. Ao se tornar oficial de operações você recebe a segunda habilidade dessa trilha. Por fim, ao se tornar agente de elite, você recebe mais uma habilidade, à sua escolha entre a terceira ou a quarta habilidade da trilha.

# OS LIMITES DA COMPREENSÃO HUMANA

A participação de ocultistas na Ordem da Realidade é relativamente recente na história da organização. Tidos como "parte do problema" até pouco tempo, tanto ocultistas quanto suas principais ferramentas, os rituais, eram vistos com desconfiança e cautela. Afinal, são manifestações do Outro Lado assim como criaturas, porém mais efêmeras. Como padrão, rituais encontrados em campo ou eram destruídos ou arquivados em segredo, onde suas promessas de poder não pudessem seduzir mentes menos treinadas.

Devido à forma como a Ordem lidava com rituais até recentemente, é natural que hoje a organização não possua uma grande variedade de cópias do conhecimento oculto à sua disposição. Além disso, mesmo o simples processo de produzir cópias dos rituais mantidos nos arquivos da Ordem implica risco; qualquer tentativa de lidar com estes textos significa se expor ao Outro Lado. Por isso, rituais são relativamente raros, e as oportunidades de estudá-los e, sobretudo, aprendê-los, são escassas.

## ESTUDANDO RITUAIS

Para aprender um ritual, um ocultista deve primeiro encontrar uma composição descrevendo seu processo completo e seu símbolo, ou um objeto amaldiçoado pela essência desse ritual. Isso pode ser um livro, um pergaminho antigo, um arquivo digital ou uma pintura em uma parede de uma casa abandonada. Porém, todo registro do Outro Lado dentro da Realidade é descrito através de sigilos de Conhecimento, que são indecifráveis e intraduzíveis.

Para adquirir a compreensão, o personagem deve se posicionar em um símbolo de Transcender e se forçar a um estado de transe específico, como uma hipnose, concentrando-se intensamente no conteúdo até que nada além dele exista em sua mente, absorvendo o conhecimento do Outro Lado obtido na fonte que carrega. Assim que termina o estudo, o personagem racionalmente esquece todo o conteúdo que acabou de ler, porém, o Conhecimento do Outro Lado permanece escondido na sua mente, como uma cicatriz em sua alma, um instinto natural que sempre esteve lá. Por esse motivo, todo ocultista consegue desenhar perfeitamente o símbolo de um ritual que conhece, como se estivesse escrevendo o próprio nome.

Para representar a dificuldade e a baixa disponibilidade de rituais aos agentes da Ordem, *Sobrevivendo ao Horror* apresenta DUAS regras opcionais para limites de rituais.

### A. Limite por aprendizado lento

Nesta regra, ocultistas ainda aprendem rituais "automaticamente" por sua habilidade Escolhido pelo Outro Lado, mas em uma progressão menor. Vale notar que esse aprendizado, narrativamente, não é espontâneo. A compreensão "automática" do ritual representa um estudo ou exposição anterior que ainda não havia sido completamente compreendido, mas que eventualmente se tornou claro, como uma epifania paranormal. Um ocultista começa com três rituais de 1º círculo, mas aprende um novo ritual sempre que atinge um NEX ímpar (NEX 15%, 25%, 35% etc.), e não a cada novo NEX. Se estiver usando a regra opcional de Nível de Experiência, o ocultista aprende um novo ritual a cada nível ímpar.

### B. Limite por aprendizado em campo

Nesta regra, ocultistas começam com os três rituais de 1º círculo concedidos por sua habilidade Escolhido pelo Outro Lado, mas não aprendem novos rituais conforme avançam de NEX (ou nível de experiência). Em vez disso, novos rituais devem ser encontrados (geralmente durante missões) e aprendidos por meio de estudo ou maldição.

Esse processo exige que o personagem gaste uma ação de interlúdio estudando o ritual e faça um teste de Ocultismo (DT conforme o círculo do ritual: 20 para 1º círculo, 25 para 2º, 30 para 3º e 35 para 4º). Se passar, aprende o ritual e passa a poder conjurá-lo. Se falhar, pode tentar novamente gastando outra ação de interlúdio e repetindo o teste. Um ocultista pode aprender qualquer quantidade de rituais dessa forma, mas só pode aprender rituais de círculos aos quais tenha acesso.

O ocultista também pode aprender um ritual estudando um *selo paranormal* (veja *OPRPG*, p. 151). Fazer isso, entretanto, destrói o *selo*, qualquer que seja o resultado do teste de estudo. A Ordem não possui um vasto acervo de rituais, e raramente permite que um texto original seja levado. Entretanto, ela fornece *selos paranormais* para agentes que os solicitem como parte de seu equipamento.

## PLANEJANDO RITUAIS

A regra de Aprendizado em Campo coloca nas mãos do mestre a maior parte do controle sobre quais rituais estarão à disposição dos personagens. Esta é uma ferramenta com um grande potencial narrativo, mas que deve ser usada com sabedoria. Se o mestre permitir que os personagens encontrem e aprendam muitos rituais, o nível de poder dos ocultistas poderá desbalancear o jogo. Por outro lado, se o mestre oferecer poucas oportunidades para que os personagens aprendam novos rituais, sua evolução poderá se tornar chata. O sucesso, como em muitas outras situações, está no equilíbrio e planejamento.

Ao preparar cada missão, pense em quantos e quais rituais você irá disponibilizar aos personagens. Pense que na regra padrão, um ocultista aprende um ritual a cada novo NEX, então um novo ritual a cada missão em que o personagem avançaria de NEX, ou equivalente, é um bom ponto de partida. Você pode ajustar essa quantidade para refletir a raridade que pretende dar aos rituais em sua história.

Após isso, vem a questão verdadeiramente interessante: *quais* rituais irão aparecer. Considere o papel narrativo do ritual. Se a missão envolve uma criatura que força pessoas a obedecerem a sua vontade, talvez um ritual como *Enfeitiçar* seja adequado, podendo até servir como uma das pistas da investigação. Ao escolher os rituais que poderão ser encontrados, considere também os objetivos dos jogadores com seus personagens, especialmente se um deles quiser muito jogar com um ritual específico.

# CONJURAÇÃO COMPLEXA

Conjurar um ritual é um ato complexo, que envolve uma série de etapas na tentativa de manifestar uma entidade do Outro Lado. Utilizando formas geométricas conhecidas como "sigilos de eloquência" para compor um símbolo de ritual, você pode usá-lo como um canal de comunicação, projetando uma forma para a manifestação paranormal através da Membrana.

Nas regras básicas, esse processo é representado por uma mecânica propositalmente simples, em que conjurar um ritual geralmente é uma ação padrão que pode ser descrita pelo próprio jogador. Isso permite cenas de ação dinâmicas em que rituais podem ser empregados em combate sem tomar muito tempo de jogo.

Entretanto, em histórias de horror e sobrevivência, o domínio sobre o paranormal executado por meio de um ritual é mais complexo, difícil e, sobretudo, incerto. Para representar estas características, você pode usar a regra de conjuração complexa. Nesta regra, executar um ritual é um processo demorado, formado por uma sequência específica de passos, durante os quais o conjurador deve fazer certas escolhas sobre o ritual. Para usar esta regra, aplique as seguintes mudanças.

## TEMPO DE CONJURAÇÃO

Cada ritual exige 3 rodadas consecutivas para ser conjurado. Ações adicionais que o conjurador possa executar durante estas três rodadas (como a ação concedida por *Velocidade Mortal*) não aceleram o ritual, mas permitem que ele seja executado com mais cuidado: para cada ação padrão extra que receber durante as três rodadas de conjuração, o personagem recebe +2 no teste de Ocultismo para conjurar o ritual.

Enquanto conjura o ritual, o personagem fica desprevenido. Além disso, ele precisa manter a concentração durante todo o tempo em que conjura o ritual: o conjurador deve fazer um teste de Vontade para manter a concentração sempre que sofrer dano e ao final de cada rodada em que estiver sob uma condição ruim ou terrível (veja *OPRPG*, p. 119). Se o personagem ficar impossibilitado de executar ações durante alguma das três rodadas, o ritual é interrompido e deve ser recomeçado do zero.

## ETAPAS DE CONJURAÇÃO

Conjurar um ritual exige executar três etapas específicas, em ordem. Cada etapa ocupa uma das rodadas de conjuração.

## NARRANDO CONJURAÇÕES COMPLEXAS

Além de representar a complexidade do ato de conjurar um ritual, as regras de conjuração complexa têm como objetivo reforçar o caráter dramático desse processo. Assim, ao usar essa regra, incentive os jogadores a descreverem as ações de seus personagens durante a conjuração; uma descrição inspirada e detalhada contribui para o clima da narrativa e reforça o caráter especial desse momento. Exemplos de descrições incluem narrar onde e como o personagem prepara o símbolo (em uma parede, no chão, com tinta, com uma caneta marca-texto, com o próprio sangue etc.), quais componentes ou catalisadores ele usa e como eles são consumidos e, por fim, quais palavras ou frases são entoadas para finalizar o ritual. Descrever o que está passando pela mente do personagem, seus sentimentos e medos em relação ao que está acontecendo, e o que está o motivando a fazer isso, também pode ajudar a deixar o momento mais marcante. Lembre-se, que por mais básico que seja seu efeito, conjurar um ritual é um evento marcante, e descrevê-lo é uma forma de dar destaque a este momento importante da história.

### 1ª ETAPA: O SÍMBOLO

Todo ritual precisa de um símbolo. O símbolo é a abertura da "comunicação" com o Outro Lado, como escrever uma frase ou um pedido. É impossível ter certeza da interpretação das Entidades em relação a cada ritual, e se elas sequer enxergam o ritual como uma comunicação de sua perspectiva, mas a base do ocultismo é o estudo da clara correlação entre as manifestações originadas dos rituais a cada diferente sigilo de eloquência usado nos rituais.

Ocultistas mais experientes acreditam que os sigilos de eloquência dos rituais estejam mais conectados às regras da Realidade que contém as manifestações em seus limites dentro da Realidade, fazendo com que tomem uma forma limitada e não se expandam infinitamente, do que uma implicação de que as entidades seguiriam uma lógica linguística como comunicação.

Assim como é possível expressar uma mesma mensagem com diversas frases, um mesmo ritual pode ser conjurado com vários símbolos de aparência diferentes; o contrário também é verdade: um mesmo símbolo pode causar diversos efeitos diferentes, dependendo da intenção e personalidade do conjurador. Na verdade, nenhum símbolo de ritual é verdadeiramente igual. Assim como uma assinatura, todo ocultista tem sua forma única de ilustrar seus símbolos.

Como primeira etapa, o conjurador precisa desenhar o símbolo do ritual no chão ou em uma superfície igualmente adequada, como uma parede, o tronco de uma árvore ou mesmo a lataria de um veículo. Ao desenhar o símbolo, o personagem pode empregar materiais específicos de uma Entidade a sua escolha, fortalecendo os efeitos do ritual. Isso impõe –20 no teste de Ocultismo para conjurar o ritual, mas fornece um bônus conforme o elemento empregado.

**SANGUE** Se desenhar o ritual com sangue, você adiciona um dos seguintes efeitos.

- Se passar no teste de Ocultismo para conjurar o ritual, você recupera 2d6 PV.
- Se o ritual causa dano de Sangue, ele causa 1 dado extra de dano.
- Seres que falhem no teste de resistência contra o ritual ficam sangrando (apenas para rituais com teste de resistência).

**MORTE** Se desenhar o símbolo utilizando cinzas ou um objeto completamente carbonizado como carvão, você adiciona um dos seguintes efeitos.

- A DT para resistir ao ritual aumenta em +2.
- Se o ritual causa dano de Morte, ele causa 1 dado extra de dano.
- Seres que falhem no teste de resistência contra o ritual sofrem –2 em testes até o fim da cena (apenas para rituais com teste de resistência).

**CONHECIMENTO** Se desenhar o símbolo de ritual com uma tinta de cor dourada, você adiciona um dos seguintes efeitos.

- O limite de PE que você pode gastar no ritual aumenta em +2.
- Se o ritual causa dano de Conhecimento, ele causa 1 dado extra de dano.
- Você pode ignorar um requisito de um dos aprimoramentos do ritual (como o requisito de ter afinidade com o elemento do ritual).

**ENERGIA** Se desenhar o símbolo de ritual de uma maneira que emita luz, como um tablet com o brilho de tela forte, ou desenhar com um material inflamável e incendiá-lo, você adiciona um dos seguintes efeitos.

- Se passar no teste de Ocultismo para conjurar o ritual, você recebe uma ação de movimento extra em seu próximo turno.
- Se o ritual causa dano de Energia, ele causa 1 dado extra de dano.
- Seres que falhem no teste de resistência contra o ritual ficam ofuscados (apenas para rituais com teste de resistência).

Uma vez que o ritual seja conjurado (ao fim da 3ª etapa), o símbolo desaparece, consumido no processo de comunicação com a Entidade.

## 2ª Etapa: Componentes Ritualísticos

Após estabelecer o principal canal de comunicação, o conjurador precisa invocar a Entidade de maneira material dentro da Realidade. Os componentes são como efígies, uma casca física a ser consumida ou alterada para a manifestação de uma entidade. Alguns ocultistas consideram os componentes um sacrifício, uma oferenda para que uma entidade superior se manifeste e altere em uma dimensão insignificante diante de seu poder. Já outros, enxergam os componentes como uma isca, uma maneira de atrair as Entidades criando uma situação forçada e manipulada, como uma "cena de teatro" para que a entidade atenda ao símbolo do ritual através dos componentes e realize o efeito desejado distorcendo a Realidade como consequência da sua manifestação.

O uso dos componentes ritualísticos, assim como o desenhar dos símbolos, é único para cada ocultista e seus procedimentos podem ser bastante originais. É comum, porém, que um ocultista repita o mesmo método para conjurar um mesmo ritual desejado, visto que arriscar variações do processo dos componentes pode ter resultados trágicos (ver Falha na Conjuração).

Assim como quase todos os estudos sobre o Outro Lado, todas as informações são presunções teóricas das intenções das Entidades. É impossível para um ser humano ter a noção completa das intenções ou objetivos do Outro Lado, já que até mesmo as criaturas paranormais manifestadas são alteradas e limitadas pelas correntes da Realidade. Porém, acredita-se que o motivo de um conjurador com afinidade a um Elemento não precisar mais de componentes ritualísticos é que a sua própria existência já cumpre o papel de um componente, ou seja, servir como um envoltório físico para a passagem da Entidade através da Membrana.

Ao preparar os componentes de um ritual, o conjurador pode posicioná-los no símbolo de maneira que a entidade consuma esses componentes por completo, os perdendo no processo; se fizer isso, recebe +20 no teste de Ocultismo para conjurar o ritual. Alternativamente, o conjurador pode usar um catalisador ritualístico (veja p. 44) no lugar do componente; neste caso, o catalisador é consumido em troca de seu benefício. Se estiver conjurando um ritual de Medo ou de um elemento com o qual tenha afinidade, o conjurador não precisa ter os componentes ou catalisadores ritualísticos, mas ainda deve passar por esta etapa (mas o conjurador sempre pode escolher consumir um componente ou catalisador para fortalecer um ritual que não seja de Medo).

## 3ª Etapa: Invocando a Entidade

O ato final de todo ritual: a manifestação. O personagem deve se concentrar completamente no símbolo e se tornar um com ele, isso é na maioria das vezes executado com a visão, mas pode ser feito usando qualquer um dos sentidos se significar conseguir visualizá-lo em sua mente como resultado. Por exemplo, um símbolo marcado com um pequeno relevo pode ser tateado por um ocultista que o conhece, fazendo-o contemplar o símbolo em sua mente e se concentrar em sua forma. Ou até mesmo uma pessoa com sinestesia, uma condição neurológica que cruza sentidos no cérebro, pode escutar uma música que a faz enxergar um símbolo específico. É nesta etapa que o conjurador toma todas as decisões do ritual (quantos PE vai gastar, se vai aplicar algum aprimoramento, quais serão seus alvos etc.).

Os detalhes da etapa final de uma invocação variam para cada conjurador, mas é comum que uma reação chamativa e quase impulsiva aconteça, como um resultado catártico do clímax da concentração e o início da manifestação paranormal. Alguns ocultistas dão nomes específicos a seus rituais e os gritam como uma forma de conclusão da conjuração, como uma maneira de se forçar a "voltar para a Realidade", outros falam em línguas incompreensíveis durante todo o processo como um cântico religioso profano, alguns até mesmo têm reações físicas como bater no símbolo com força ou berrar para qualquer um ouvir. Cada ritual é único para cada conjurador.

Mas um fundamento é compartilhado por todos: conjurar um ritual é um ato chamativo e perceptível por todos ao redor. Ao invocar a entidade, o conjurador

faz um teste de Ocultismo contra DT 20 + o custo em PE do ritual. Se passar, o ritual é conjurado normalmente. Se falhar no teste, entretanto, o ritual não funciona, mas todos os seus custos são pagos mesmo assim. Além disso, se o ritual for de qualquer elemento exceto Medo, o resultado desse teste de Ocultismo é usado para determinar a perda de Sanidade pelo Custo do Paranormal (veja *OPRPG*, p. 121).

### EXTRAPOLANDO OS LIMITES

Quando faz uma conjuração complexa, o personagem soma sua Presença no limite de PE que pode gastar no ritual e pode usar seus aprimoramentos como se tivesse acesso a um círculo adicional de rituais. Isso permite conjurar rituais mais poderosos, mas torna o processo mais arriscado.

### CONJURAÇÃO COMPLEXA E PODERES DE OCULTISTA

Alguns poderes de ocultista funcionam de forma diferente nas regras de conjuração complexa. Tais poderes e seus efeitos são descritos a seguir.

- **Acelerar Ritual.** Quando conjura um ritual, você pode gastar 4 PE para reduzir seu tempo de conjuração em 1 rodada (considere que as etapas 2 e 3 são resolvidas na segunda rodada).
- **Anular Ritual.** Substitua este poder pelo seguinte: Mesclar Elemento. Você aprende a combinar outros elementos em seus rituais. Se adicionar um elemento ao seu ritual na 1ª etapa de conjuração, você pode incluir o efeito de um segundo elemento.
- **Camuflar Ocultismo.** Este poder não tem efeito em conjuração complexa.
- **Conjuração Marcial.** Você pode preparar rituais (veja a seguir) com tempo de conjuração de uma ação padrão ou menor, e armazená-los em suas armas (uma mesma arma pode armazenar um único ritual). Uma vez por rodada, quando faz um ataque corpo a corpo com a arma, você pode gastar o ritual armazenado nela para conjurá-lo como uma ação livre.
- **Tatuagem Ritualística.** Você possui um ritual específico tatuado em sua pele. Seu custo para conjurar esse ritual é reduzido em –1 PE (cumulativo com outras reduções de custo). Além disso, quando conjura esse ritual, você pode pular a 1ª etapa mas, se fizer isso, não pode adicionar o efeito de um elemento a ele.

### PREPARANDO RITUAIS

É possível para um personagem efetuar as etapas de conjuração de um ritual e armazenar seu efeito para ser liberado posteriormente, quando necessário. Isso só pode ser feito com rituais com tempo de conjuração de uma reação. Para preparar um ritual dessa forma, o conjurador executa todas as etapas mas, em vez de resolver o efeito do ritual, o armazena em seu próprio corpo. No momento adequado, ele pode usar uma reação e "liberar" o efeito do ritual (como se ele estivesse sendo conjurado normalmente). Um personagem pode preparar qualquer quantidade de rituais dessa forma, mas quaisquer PE gastos na preparação de um ritual só podem ser recuperados após o ritual ser "liberado".

## CONJURANDO RITUAIS DESCONHECIDOS

Embora seja algo de extremo risco, qualquer personagem, mesmo que não seja um ocultista, pode tentar conjurar um ritual que não conheça. Isso exige que o personagem seja treinado em Ocultismo e que possua alguma informação básica sobre o ritual, como ter visto alguém conjurá-lo com sucesso, ou ter informações registradas (como um texto ou uma gravação) explicando como executar o ritual. Se, a critério do mestre, as informações forem suficientes, o personagem pode então seguir os passos descritos em Conjuração Complexa. Conjurar um ritual dessa forma é mais difícil (a DT do teste de Ocultismo aumenta em +5) e mais arriscada; se falhar, além dos efeitos descritos na 3ª etapa (o que já é bem custoso), o personagem sofre um **desastre paranormal.**

### DESASTRES PARANORMAIS

A comunicação com o Outro Lado (ou seja, a conjuração de rituais), é um estudo milenar que já concebeu incontáveis métodos, escolas e estilos de execução na história humana. Porém, em todas as suas variações, uma constante sempre permanece: nada é mais perigoso do que tentar conjurar um ritual pela primeira vez. É impossível calcular quantos terríveis acidentes de primeira conjuração preencheram diferentes cemitérios ao redor de todo o mundo, mas é de conhecimento comum que a maioria dos ocultistas só tentam conjurar rituais uma única vez.

Mesmo assim, seja por inexperiência, ignorância ou excesso de confiança, ainda há aqueles tolos (ou desesperados) o suficiente para arriscarem conjurar um ritual que nem mesmo estudaram por completo. Nessas situações, tudo que se pode fazer é implorar para que o Outro Lado tenha piedade de suas almas... Mas ele não terá.

As consequências de perder uma aposta tão arriscada contra o Outro Lado são terríveis. Um desastre paranormal vai destruir a psiquê do conjurador, devastar seu corpo ou mesmo consumir sua vida — isso se não criar um problema terrível para ser resolvido por outros agentes.

Para determinar os efeitos desse desastre, role 1d8:

**1 Consumido pelo Outro Lado.** O personagem se torna uma criatura do mesmo elemento do ritual que tentou conjurar. O mestre escolhe uma criatura com VD equivalente a quatro vezes o NEX do personagem (por exemplo, uma criatura de VD 80 para um personagem de NEX 20%) ou do valor mais próximo acima. O personagem é consumido pela Entidade, morrendo instantaneamente, e é transformado na criatura controlada pelo mestre, que age a partir da próxima rodada.

**2 Surto elemental.** Uma manifestação do Elemento em forma bruta vaza para a Realidade sem assumir uma forma específica, causando um efeito similar a uma explosão paranormal avassaladora. O conjurador e todos os seres em um raio de 9m ao seu redor sofrem 3d12 pontos de dano por círculo do ritual, do mesmo tipo de seu Elemento. Seres que não sejam o conjurador têm direito a um teste de Reflexos (DT igual à do ritual +5); se passarem, reduzem o dano à metade.

**3 Assalto psíquico.** Assolado por visões e sentimentos que a mente humana não está preparada para conceber, o personagem sofre 2d10 pontos de dano mental por círculo do ritual.

**4 Decrepitude motora.** O conjurador é momentaneamente fragmentado e remontado, em um processo que resulta em um organismo danificado, seus nervos severamente machucados e sua mente limitada em sua capacidade de controlar o próprio corpo. O personagem perde 1 ponto de Agilidade permanentemente e fica desprevenido até o fim da cena, conforme se ajusta à súbita falta de controle motor.

**5 Definhamento muscular.** O desastre causa uma conexão física do personagem com o Outro Lado, fazendo que seus próprios músculos sejam parcialmente consumidos na manifestação. Esse contato inesperado debilita profundamente sua musculatura e fisicalidade. O personagem perde 1 ponto de Força permanentemente e fica debilitado até o fim da cena, seus movimentos limitados pela súbita perda de massa muscular.

**6 Oblívio mental.** Inundado pela gnose aterrorizante do Outro Lado, uma parte da mente do personagem é devastada e destruída, como se nunca houvesse existido. O personagem perde 1 ponto de Intelecto permanentemente e fica esmorecido até o fim da cena, conforme sua mente se adapta à perda de informações.

**7 Eu perdido.** Ao vislumbrar o terror causado pelo Outro Lado que se manifesta dentro de sua mente, uma parte da graça e personalidade do personagem é manchada e sufocada, traumatizado pela presença das Entidades. O personagem perde 1 ponto de Presença permanentemente e fica alquebrado até o fim da cena, conforme partes de seu eu lentamente deixam de existir.

**8 Dor profunda.** Conforme se expõe ao Outro Lado, a manifestação se prolifera pelos órgãos internos do corpo do personagem, que passa por pequenas transformações extremamente dolorosas e debilitantes. O personagem perde 1 ponto de Vigor permanentemente e fica enjoado até o fim da cena, enquanto se contorce em dor aguda.

## DESCREVENDO DESASTRES PARANORMAIS

Os efeitos narrativos e visuais de cada desastre paranormal (veja a página a seguir) são profundamente ligados ao elemento do ritual que o personagem tentou conjurar. Assim, um Surto Elemental de Energia irá envolver descargas energéticas e manifestações de caos, enquanto uma Dor Profunda por falhar em um ritual de Sangue irá se manifestar na forma de hemorragias incontroláveis e uma dor visceral. Tenha em mente que um desastre paranormal é um evento único, em que um ser falha terrivelmente em se comunicar com as entidades do Outro Lado, criando uma forma abstrata de Medo para que se manifestem. Qualquer que seja a Entidade envolvida, irá aproveitar essa oportunidade da maneira mais cruel possível.

# COMBATE NARRATIVO

**Ordem Paranormal RPG** possui um sistema de combate tático, no qual cada escolha dos jogadores tem peso em jogo. Ele é ótimo quando o grupo quer enfatizar as cenas de ação, pois permite que elas sejam resolvidas com bastante detalhamento. Porém, em histórias nas quais outros aspectos sejam mais importantes — como a investigação e o terror — é possível usar um sistema de combate alternativo, no qual a descrição das ações seja mais levada em conta do que o uso de ações e habilidades específicas. Em outras palavras, um sistema de combate *narrativo*.

Esta regra opcional tem como objetivo oferecer uma experiência de batalha mais simples, rápida e cinematográfica. Ela é indicada para grupos que preferem cenas de ação mais "soltas", ou simplesmente querem gastar menos tempo nelas. Ela não é indicada para jogadores que gostam do aspecto mais matemático do jogo, incluindo decisões táticas e combinações de habilidades. Mesmo esses jogadores, porém, podem experimentar realizar alguns combates com essas regras. Um mestre ousado pode inclusive usar ambas as regras na mesma campanha, decidindo qual sistema usar conforme a história. Por exemplo, para um tiroteio contra bandidos no meio da rua, regras táticas; para uma luta contra uma criatura assustadora dentro de uma mansão assombrada, regras narrativas.

A filosofia por trás do combate narrativo é valorizar a descrição da luta, especialmente por parte dos jogadores, e diminuir a quantidade de decisões e rolagens, para que cada turno passe mais rapidamente e a batalha como um todo fique com um ritmo mais ágil e empolgante.

Para isso, as seguintes mudanças em relação ao combate tático são realizadas.

## SEM MAPA DE BATALHA

Não use mapas e miniaturas para combates narrativos. Você pode usar a regra opcional Jogando sem Mapa (p. 106) ou uma versão ainda mais simples dela: em vez de usar sete categorias de distância (toque, próxima, curta, média, considerável, longa e longínqua), use apenas quatro: toque, curta, média e longa. Gastar seu turno permite você "mudar" de categoria em relação a outro ser qualquer. Se ele quiser fugir de você e gastar o turno dele para isso, um teste oposto de uma perícia como Atletismo ou Acrobacia resolve a disputa — se você vencer, consegue se aproximar; caso contrário, ele mantém à distância.

## SEM TESTES DE INICIATIVA

No início de um combate, não faça testes de Iniciativa. Em vez disso, calcule previamente o **valor de Iniciativa** de cada personagem e de cada inimigo e ordene os turnos em ordem decrescente. Isso economiza o tempo das rolagens e o tempo de ordenar os turnos conforme os resultados dos testes. Para melhorar ainda mais, faça os jogadores decorarem a ordem entre si, assim, você também economiza o tempo gasto entre cada turno, pois os jogadores não ficarão mais se perguntando de quem é a vez de agir!

**Valor de Iniciativa.** Igual ao bônus na perícia, +3 para cada d20 que seria rolado. Assim, um personagem com Iniciativa d20 terá valor de Iniciativa +3, enquanto uma criatura com Iniciativa 3d20+10 terá valor de Iniciativa +19. Em caso de empate entre personagens, eles devem fazer uma rolagem oposta de d20. Aquele que vencer agirá primeiro em todas as cenas. Em caso de empate entre uma criatura e um personagem, o personagem age antes — em histórias de terror, a criatura sempre fica um pouco parada para dar tempo dos protagonistas fugirem...

## SEM ROLAGENS DE DANO

De forma similar, quando um ataque acertar (ou quando qualquer efeito que cause dano for usado), não faça rolagens de dano. Em vez disso, calcule previamente o dano médio do ataque e considere que cada acerto causa esse dano.

**Dano médio.** Para calcular o dano médio de um ataque ou efeito, considere a média baixa de cada dado, ou seja, 2 para 1d4, 3 para 1d6, 4 para 1d8 e assim por diante. Assim, o dano médio de um ataque que cause 1d6+1 pontos de dano será 4, enquanto que o dano médio de um ataque que cause 2d10+25 pontos de dano será 35.

Anote também os valores de um acerto crítico. Para esse cálculo, considere o valor máximo de cada dado que normalmente seria multiplicado, em vez da média baixa (para críticos x2), ou 1,5 vezes o valor máximo do dado (para críticos x3). Assim, o dano médio crítico de um ataque que cause 1d6+1 pontos de dano com crítico x2 será 7, enquanto o dano médio crítico de um ataque de 2d10+25 pontos de dano com crítico x3 será 55. Habilidades que causam dano máximo em caso de acerto crítico (como Atirar para Matar, da trilha de atirador de elite) em vez disso aumentam o multiplicador de crítico do ataque em +1.

Por fim, você também pode anotar o dobro e o triplo desses valores, deixando-os separados por uma barra. Por exemplo, para um dano de 1d8+2 (média 6), anote os valores 6/12/18. Isso será útil caso coreografias de luta sejam usadas (veja a seguir).

## MENOS ROLAGENS

Para manter as cenas de ação mais rápidas, peça testes apenas quando seu resultado for ter um grande peso para a história ou quando a chance de falha for alta. Por exemplo, se ao abrir um arquivo num computador o personagem irá encontrar uma pequena pista, não peça um teste de Tecnologia — se ele for treinado na perícia e não houver um bom motivo para ele não conseguir, simplesmente descreva que ele consegue. Contudo, se ao fazer isso o personagem for descobrir o maior segredo do grande vilão da série, aí sim um teste pode ser exigido.

Um bom jeito de evitar rolagens desnecessárias é usar uma versão levemente modificada da regra de "Escolher 10" (*OPRPG*, p. 76). Na regra padrão, em vez de rolar os dados, o personagem considera que rolou um 10 e soma isso ao seu bônus de perícia. Esta opção funciona de forma similar, mas o personagem recebe +3 em seu teste para cada dado que fosse rolar além do primeiro. Por exemplo, um personagem com Agilidade 3 e treinado em Furtividade faz testes desta perícia com 3d20+5. Na regra padrão, seu Escolher 10 gera um resultado 15 (10 da rolagem padrão +5 do treino). Já nesta opção, gera um resultado 21 (10 da rolagem padrão +5 do treino +6 por dois dados adicionais). Esses resultados levemente mais altos fazem com que personagens passem automaticamente em mais testes, permitindo que rolem menos dados. Como os personagens provavelmente passariam nesses testes, essa opção afeta pouco o equilíbrio do jogo — mas ajuda bastante a torná-lo mais rápido!

## AÇÕES NARRATIVAS

Esta é a maior mudança do combate narrativo em relação ao combate tático. Em vez de duas ações (uma padrão e uma de movimento), um personagem pode fazer qualquer coisa que quiser — e que descrever — em seu turno. Porém, se a ação for muito complexa, isso poderá acarretar penalidades (veja a seguir).

A chave aqui é mudar o foco de uma quantidade de ações específica e determinada pela regra, que muitas vezes faz os jogadores gastarem bastante tempo pensando no curso de ação mais "otimizado", para algo mais livre, de acordo com os desejos e as ideias do jogador para a cena.

Em termos de regras, cada personagem tem apenas uma ação por turno. O jogador deve descrever o que quer fazer e o mestre deve julgar, a partir da descrição do jogador, se essa ação será simples, complexa ou extrema. A seguir estão as explicações de cada uma.

## Ações simples

Qualquer coisa que uma pessoa consiga fazer em alguns segundos, como correr alguns metros ou disparar uma pistola (veja mais exemplos a seguir). Se o jogador fizer algo assim, o mestre simplesmente descreve o resultado da ação dele, pedindo testes apenas se forem realmente necessários, para manter o jogo o mais fluido possível (veja o quadro "Menos Rolagens, na página ao lado"). Isso é o padrão para a maior parte das ações.

### Exemplos de ações simples

- Correr alguns metros
- Sacar uma arma
- Subir um muro
- Se esconder atrás de uma árvore
- Abrir um livro e ler um trecho curto
- Disparar uma pistola
- Ligar a luz e dar uma boa olhada em um cômodo
- Empurrar alguém
- Dar alguns cliques em um computador
- Abrir uma porta e passar por ela
- Pegar e ligar uma lanterna

## Ações complexas

Uma ação difícil de fazer em poucos segundos ou uma combinação de duas ações simples. Por exemplo, se o jogador diz "eu saco uma faca", isto é uma ação simples. Já se ele diz "eu saco minha faca e, no mesmo movimento, golpeio a criatura à minha frente!", isto é uma ação complexa.

Neste caso, o jogador deverá fazer um teste e sofrerá uma penalidade de –d20 nele. O teste será aquele mais relevante para a ação em questão. No exemplo, poderia ser um teste para sacar a faca ou para golpear; como o golpe é mais relevante em termos de história, faz sentido pedir um teste de ataque (que terá penalidade de –d20 por ser uma ação complexa). A critério do mestre, falhas em ações complexas podem acarretar consequências negativas adicionais. Por exemplo, se o personagem errar a facada, talvez derrube a faca no chão — afinal, neste caso, apenas errar o ataque não é uma penalidade, visto que se ele apenas sacasse a arma não poderia atacar de qualquer forma.

### Exemplos de ações complexas

- Sacar uma arma e atacar
- Sacar um medicamento e aplicá-lo
- Percorrer alguns metros e manipular um objeto
- Entrar em um carro e ligá-lo
- Vasculhar um móvel com vários compartimentos, como uma escrivaninha com gavetas
- Analisar e ligar os disjuntores de uma casa

## Ações extremas

Uma ação quase impossível de fazer em poucos segundos ou uma combinação de três ações simples. Por exemplo, "eu subo no muro" seria uma ação simples. Já "eu subo no muro, caminho até a beira e salto em direção à janela da casa" seria uma ação complexa, que exigiria um teste com penalidade de –d20. E "eu subo no muro, caminho até a beira, salto em direção à janela da casa e caio dentro dela, já disparando minha pistola contra o cultista que está lá dentro" seria uma ação extrema. Neste caso, o jogador deverá fazer um teste e sofrerá uma penalidade de –2d20 nele.

### Exemplos de ações extremas

- Correr alguns metros, subir em um muro e disparar em alguém do outro lado
- Erguer uma pessoa caída, colocá-la sobre os ombros e carregá-la correndo por alguns metros
- Abrir a porta de um carro, entrar nele e ligá-lo
- Vasculhar um cômodo pequeno, como um banheiro

### Resumo de modificadores

| Tipo de ação | Teste |
|---|---|
| Simples | Não necessário / Sem mod. |
| Complexa | Necessário / –d20 |
| Extrema | Necessário / –2d20 |

## COREOGRAFIA DE LUTA

Ações narrativas podem ser usadas para tornar as lutas mais dinâmicas e mais próximas das cenas de ação de um filme, anime ou game. Sempre que um jogador descrever um ataque contra um inimigo, o mestre pode narrar uma "resposta" do adversário — uma esquiva, bloqueio, contragolpe, etc. Por exemplo, se o jogador diz "*Eu golpeio com minha katana de cima para baixo, mirando a cabeça do líder cultista*", o mestre pode responder com "*Ele gira o corpo, ficando de lado, para que o golpe erre*".

Se o mestre responder, o jogador pode *continuar* a descrição, com um novo golpe ou movimento de luta. Por exemplo, "*Como ele ficou com o corpo de lado, eu me abaixo, giro e dou uma rasteira nas duas pernas dele*". O mestre pode responder novamente, com "*Ele salta para evitar a rasteira*". Por fim, o jogador pode fazer uma terceira (e última) descrição. Nesse caso, poderia ser "*Quando o líder cultista salta, eu me ergo golpeando com minha katana de cima para baixo, para cortá-lo em pleno ar*". Após a terceira descrição do jogador, a sequência termina (não há uma terceira resposta por parte do mestre).

Para resolver essa "troca", use as regras de ações complexas e extremas, acima. No caso, se o jogador descrever dois golpes ou movimentos, isso conta como uma ação complexa: o personagem fará seu teste de ataque com uma penalidade de –d20. Se descrever três golpes ou movimentos (o máximo), isso conta como uma ação extrema: o personagem fará seu teste de ataque com uma penalidade de –2d20. Porém, se o personagem acertar, causará dano dobrado ou triplicado, respectivamente! O mestre pode permitir que o personagem troque cada dano adicional por uma manobra de combate (agarrar, derrubar, empurrar, desarmar ou quebrar; veja *OPRPG*, p. 85), movimento ou outra ação equivalente.

A opção de coreografia de luta pode ser usada quando o personagem ataca e também quando ele é atacado. Nesse caso, é uma escolha do jogador descrever ou não seu personagem tentando evitar o primeiro ataque, sabendo que isso pode desencadear a sequência. A vantagem para o jogador, nesse caso, é diminuir a chance de ser atingido — ao risco de sofrer mais dano caso o inimigo acerte. Porém, para manter o foco da ação nos personagens, o mestre pode determinar que coreografias de luta podem ser usadas apenas nos turnos dos jogadores (ou seja, quando eles atacam, mas não quando são atacados).

Por fim, se o mestre quiser deixar o combate ainda mais solto, pode determinar que as coreografias *não* dependem de uma resposta. Nesse caso, o jogador pode sempre descrever um ou dois golpes ou movimentos adicionais, independente do mestre responder ou não. As mecânicas continuam as mesmas: penalidade de –d20 ou –2d20, em troca de dano duplicado ou triplicado (ou ação equivalente no lugar dos danos adicionais).

## USANDO HABILIDADES

A maior parte das habilidades podem ser usadas normalmente na opção de combates narrativos. Por exemplo, Ataque Especial, do combatente, funciona da mesma forma — simplesmente gaste 2 PE para receber +5 no teste de ataque ou na rolagem de dano. Bônus de dano não são multiplicados em coreografias de luta (em outras palavras, são aplicados apenas uma vez).

Habilidades (e outros efeitos) que forneçam ataques ou ações extras também podem ser usadas normalmente, mas ataques ou ações extras não acumulam com ações complexas ou coreografias de luta. Por exemplo, um personagem com Combater com Duas Armas pode fazer dois ataques com penalidade de –⓴ em ambos. Se ele quiser fazer uma coreografia complexa, fará um total de dois ataques, todos com –3⓴ (–2⓴ da coreografia complexa, –⓴ do Combater com Duas Armas). O primeiro ataque, se acertar, causará o efeito adicional da coreografia. Já o segundo será apenas um acerto normal.

### Ações narrativas e habilidades que afetam testes

Habilidades que fornecem bônus em testes têm seu custo aumentado quando usadas em ações narrativas. O custo aumenta em +1 PE quando a habilidade é usada em uma ação complexa e +2 em uma ação extrema.

### Rituais e ações

O tipo de ação necessária para conjurar um ritual depende de seu tempo de execução. Conjurar um ritual com tempo de execução de uma ação padrão ou de movimento é uma ação simples. Para um ritual com tempo de execução de ação completa, é necessário uma ação complexa ou duas ações simples em sequência. Conjurar um ritual com tempo de conjuração maior que ação completa é uma ação extrema ou três ações simples em sequência. Rituais com tempo de conjuração de ação livre ou reação ainda são conjurados como essas ações (mas você continua limitado a um ritual como ação livre por rodada).

Por definição, conjurar um ritual é uma ação difícil por si só. Assim, mesmo com as regras de ações complexas e extremas, um personagem nunca pode conjurar mais de um ritual no mesmo turno.

## NARRATIVISMO E A AUTORIDADE DO MESTRE

No combate tático, a quantidade e o tipo de ações que um personagem pode fazer são estritamente delimitadas pelas regras. Já no combate narrativo, é tudo um pouco mais "solto", o que pode gerar dúvidas, discussões e desequilíbrios. O primeiro passo para evitar isso é olhar a lista de exemplos de ações, para entender o que é uma ação simples, o que é uma ação complexa e o que é uma ação extrema.

Contudo, mais importante do que realmente "categorizar" cada tipo de ação, é entender que o combate narrativo é por definição mais livre e mais dependente do julgamento do mestre. Nesta opção, o jogador deve se preocupar menos com a regra e em "otimizar" sua ação, e mais com o que ele quer fazer para atingir seus objetivos dentro da história. O mestre então julgará se essa ação é simples ou não de acordo com os exemplos e, principalmente, seu bom senso. Uma vez que o mestre defina, sua decisão é final e não pode ser contestada pelos jogadores.

Por seu lado, o mestre deve evitar penalizar desnecessariamente os jogadores. Aplique as penalidades de ações complexas e extremas apenas quando o jogador realmente estiver tentando algo grandioso, que trará um grande benefício em caso de sucesso (ou simplesmente quando ele estiver exagerando muito na descrição...). Evite usar as penalidades se o jogador estiver apenas descrevendo uma ação "legal", mas que não vá trazer grandes benefícios. As penalidades não estão ali para coibir criatividade e narrações empolgantes, mas sim para gerar uma mecânica divertida de "aposta", que permite que o jogador aumente o risco de sua ação (aceitando penalidades no teste que tornam o sucesso mais difícil) em troca de uma recompensa maior em caso de sucesso.

CAPÍTULO 3

# AMEAÇAS PARANORMAIS

O mal espreita os inocentes de muitos lugares. Das ruelas mal-iluminadas das cidades grandes, por entre os arbustos de bosques inabitados, de trás dos vidros escurecidos de um carro misterioso. Mas, acima de tudo, ele aguarda escondido nos corações daqueles que, em troca de poder, abraçaram aquilo que a Realidade jamais deveria tocar.

**Este capítulo traz 12 novas criaturas do Outro Lado para assombrar até mesmo o mais experiente agente da Ordem da Realidade, além de mais ameaças mundanas (pessoas e animais).**

Veja, em *OPRPG* pp. 178 a 181, a explicação completa das fichas das ameaças. As estatísticas nas fichas já levam em conta quaisquer modificadores (por tamanho, equipamento...) que o ser possua.

## REGRAS ADICIONAIS PARA AMEAÇAS

**Invisibilidade.** Algumas ameaças e habilidades descritas neste livro fornecem invisibilidade. Um ser invisível não pode ser percebido pela visão; ele recebe camuflagem total, +15 em testes de Furtividade contra ouvir e seres que não possam vê-lo ficam desprevenidos contra seus ataques. Além disso, o ser recebe +2D em ataques contra alvos que não estejam cegos (alvos cegos, em vez disso, sofrem –5 na Defesa).

**Recarga.** Algumas habilidades das ameaças a seguir possuem uma "recarga" listada após sua descrição. Nesse caso, sempre que usar a habilidade, a ameaça precisará gastar a ação determinada, ou cumprir a condição descrita, antes de poder usá-la novamente.

### COMBATENDO O PARANORMAL: NUNCA É DEMAIS REPETIR...

Tenha em mente que em **Ordem Paranormal RPG** — especialmente usando as regras de *Sobrevivendo ao Horror* — quase sempre confrontos diretos contra criaturas do Outro Lado serão perigosos, mortais ou até mesmo *impossíveis* de vencer. Ao enfrentar uma criatura paranormal, muitas vezes o desafio dos agentes será conter a criatura tempo suficiente para que outra coisa seja feita (como concluir um ritual) ou simplesmente escapar com vida.

# SEPULTADO

O som grave de batidas, como um tambor incessante, ecoando de dentro de sepulturas e mausoléus há muito abandonados não é um relato incomum dentre coveiros. O silêncio das cordas vocais que se romperam após tantos gritos desesperados se transformando em inúteis batidas contra o interior do túmulo, nos últimos momentos desperdiçados e destinado a se repetir para sempre: o som da esperança morrendo e o desespero eterno consumindo uma carcaça amaldiçoada. As paredes internas do leito final marcadas pelas ranhuras dos ossos daquele que sofreu a pior de todas as punições: ser enterrado ainda vivo, amaldiçoado pela espiral.

Um sarcófago selado e apodrecido, destruído pelo tempo, com rachaduras e aberturas em sua superfície decorada por pedras preciosas acrômicas e espirais amaldiçoadas, muitas vezes contendo o aspecto horrorizado daquele condenado a esse destino cruel, gravado de maneira distorcida na tampa de madeira ou pedra do caixão trancado. Por vezes selado à correntes, em outras, já construído de maneira que nunca pudera ser aberto.

Pelas aberturas e rachaduras, os membros ósseos deformados do que um dia já foi vivo escapam de dentro, com formas impossíveis e retorcidas, muitas vezes de

inúmeros corpos que foram selados juntamente nessa maldição imortal, tornando-se uma mesma aberração. O barulho repetitivo de tambor tem ritmos e volumes variados — às vezes é quase imperceptível, transformando o Sepultado em uma armadilha silenciosa para ladrões de túmulos. Em outras, se torna quase ensurdecedor ao se arrastar rapidamente em direção à uma próxima vítima aterrorizada, fadada a se tornar mais um dos corpos condenados à percussão eterna da morte.

## SEPULTADO
**MORTE**

**VD 20**

CRIATURA ◆ GRANDE

**PRESENÇA PERTURBADORA**
DT 15 ◆ 2d4 mental ◆ NEX 25%+ é imune

**SENTIDOS** Percepção 20 | Iniciativa 20
PERCEPÇÃO ÀS CEGAS

**DEFESA** 16
**FORTITUDE** 3d20+5
**REFLEXOS** d20
**VONTADE** d20

**PONTOS DE VIDA** 50 | Machucado 25
**RESISTÊNCIAS** Balístico, corte, impacto e perfuração 5, Morte 10
**VULNERABILIDADES** Energia

**DESLOCAMENTO** 9m | 6❑
ESCALADA 9m | 6❑

**AGI** 1 **FOR** 3 **INT** 0 **PRE** 1 **VIG** 3

**PERÍCIAS** Furtividade d20+10

**MEMBROS LONGOS**
Embora o Sepultado seja Médio, seus braços e pernas podem se esticar, dando a ele um alcance natural de 3m.

**PARTE DO CENÁRIO**
Em sua forma de caixão, o Sepultado não é muito diferente de qualquer outra mobília ao seu redor, podendo passar facilmente despercebido nos ambientes adequados como cemitérios, mausoléus e galerias mortuárias. Nessas condições, a criatura recebe +10 em Furtividade, sendo muito difícil diferenciá-la de um objeto qualquer. Contudo, um ser treinado em Ocultismo que esteja ativamente procurando ameaças pode fazer um teste (DT 20) como reação, para sentir que há uma criatura Paranormal oculta nas proximidades.

**AÇÕES**

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
**DEDOS ÓSSEOS** *Corpo a corpo x3*
**TESTE** 3d20+5 | **DANO** 1d6+5 corte

LIVRE ❖ **AGARRÃO**
Se o Sepultado acertar um ataque de dedos ósseos, pode tentar agarrar o alvo (teste 3d20+5).

PADRÃO ❖ **BATER DESESPERADO**
Uma das formas do Sepultado atrair suas vítimas para seus braços ossudos é através do som desritmado que ele emite. Esse som pode ser ouvido por qualquer ser a até 90m e se assemelha a uma pessoa desesperada presa no interior do objeto contra a sua vontade, que tenta escapar golpeando o interior da tampa. Contra criaturas a até 9m, o som se parece ainda mais alto e desesperado, fazendo qualquer um estremecer de medo. Todas as pessoas e animais nesse alcance ficam atordoadas por uma rodada (Vontade DT 14 reduz para abalado por uma rodada). Um ser bem-sucedido nesse teste fica imune a essa habilidade até o fim da cena.

COMPLETA ❖ **TRAGAR**
Se estiver agarrando um ser Médio ou menor, o Sepultado pode tragá-lo para dentro do caixão e fechá-lo em seu interior. Enquanto estiver preso, o ser fica agarrado e imóvel e vive a experiência terrível de ser enterrado vivo, sentindo o peso dos palmos de terra sobre o peito, a falta de ar e o caminhar dos vermes na pele. Quando é tragado, e no início de cada turno em que estiver no interior do Sepultado, a vítima sofre 2d4 pontos de dano mental (Vontade DT 14 reduz à metade). A única forma de libertar um ser tragado é destruir o Sepultado. O Sepultado não pode tragar mais de um ser ao mesmo tempo.

# MESCLA

O resultado de um doentio experimento biológico, a Mescla é uma das manifestações mais asquerosas e repulsivas já identificadas na Realidade. Uma forma repugnante e curvada do que um dia já foi uma pessoa, alguém que propositalmente se expôs à rotina nojosa de insetos, convivendo e se alimentando com vermes, larvas e seres parasitários em uma busca de uma revelação "natural" do que significa ser humano..

Esse ato de tortura autoinflingida lentamente devora qualquer resquício de humanidade além de traços físicos que insistem em sobreviver através da mutação abominável que seu corpo sofre. Uma fusão grotesca entre pessoa e inseto, uma amálgama de membros longos que terminam em garras e uma pele mesclada entre a carapaça dura de um inseto gigantesco e a carne exposta humana avermelhada. Seus olhos, devorados pelo Sangue, agora buracos fétidos que servem como janelas da morada de larvas enormes e pequenas criaturas asquerosas que habitam e vagam por todo o interior de seu corpo.

Na superfície do seu corpo é possível enxergar as enormes pústulas e chagas se movendo e contorcendo com o caminhar subcutâneo dos parasitas internos da Mescla, além dos inúmeros carrapatos e sanguessugas em sua camada externa. O cheiro é insuportável, corrompendo qualquer ambiente que

já tenha passado com um odor fétido capaz de causar desmaios e vômitos à mera exposição momentânea.

Há relatos daqueles que enxergaram a criatura como uma silhueta tormentosa voando pelos céus pela propulsão de asas como as de uma mosca gigantesca, enquanto outros relatam visões de um ser alongado com diversos membros como uma centopeia. Independente do ser que eclode a transformação, a Mescla é um ser repugnante com as intenções análogas à aquilo em que se transformou: proliferar e consumir.

## MESCLA
**SANGUE**

**VD 60**

MEDO • CRIATURA • GRANDE

**PRESENÇA PERTURBADORA**

DT 20 • 3d6 mental • NEX 35%+ é imune

**SENTIDOS** Percepção ⑳+5 | Iniciativa 3⑳+10

FARO, VISÃO NO ESCURO

**DEFESA** **21**

**FORTITUDE** 2⑳+5
**REFLEXOS** 3⑳+10
**VONTADE** ⑳+5

**PONTOS DE VIDA** **100** | Machucado 50

**IMUNIDADES** Químico
**RESISTÊNCIAS** Balístico, corte, perfuração 10, Sangue 20
**VULNERABILIDADES** Morte, fogo e frio

**DESLOCAMENTO** **12m** | 8□

ESCALADA 12m | 8□
VOO 9m | 6□

**AGI** 3 **FOR** 3 **INT** 1 **PRE** 1 **VIG** 2

**PERÍCIAS** Acrobacia 3⑳+10, Atletismo 3⑳+10, Furtividade 3⑳+8

**FLUIDOS REPUGNANTES**

Além de serem corrosivos, os fluidos corporais da Mescla causam enjoo e repugnância. Sempre que um ser causa dano corpo a corpo ou em alcance curto a criatura, ou sempre que sofre dano de Sangue dela, o ser fica enjoado por uma rodada (Fortitude DT 20 evita).

**PERCEPÇÃO MULTIFACETADA**

A Mescla não pode ser flanqueada nem surpreendida.

**AÇÕES**

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

**GARRAS** *Corpo a corpo x2*
**TESTE** 3⑳+10 | **DANO** 2d6+5 corte

**CUSPE ÁCIDO** *Distância ☼ CURTO*
**TESTE** 3⑳+10 | **DANO** 3d12 Sangue

LIVRE ❖ **VOMITAR ÁCIDO**
Quando atinge um ser com seus dois ataques de garra na mesma ação agredir, a Mescla vomita uma grotesca quantidade de substância cáustica. A vítima sofre 1d12 pontos de dano de Sangue.

REAÇÃO ❖ **AGARRÃO**
Se a Mescla acertar seus dois ataques de garra em um ser na mesma ação agredir, pode tentar agarrar o alvo (teste 3⑳+12).

COMPLETA ❖ **CAMUFLAGEM SOBRENATURAL**
Se não estiver sendo visto por nenhuma pessoa, a Mescla pode se misturar ao ambiente, ficando imóvel e alterando sua cor para que fique sob camuflagem total e receba +10 em Furtividade.

COMPLETA ❖ **INCUBAR OVOS**
Se estiver agarrando um ser, a Mescla pode usar um ferrão tão fino como uma agulha, oculto em sua língua, para perfurar a criatura (teste de ataque 3⑳+10). Se acertar, o ferrão incuba 1d4 ovos da Mescla (Fortitude DT 5 +5 para cada ovo, evita a incubação). Um alvo incubado sofre uma versão modificada da doença Sangue Quente (*OPRPG*, p. 291), que tem um *Estágio IV*: ao alcançar esse estágio, uma nova Mescla nasce a partir do corpo da vítima, matando-a de dentro para fora.

COMPLETA ❖ **INVESTIDA INSECTOIDE**
Se estiver em um local acima de um ser em alcance médio, a Mescla salta na direção desse ser e aterrissa em um espaço adjacente a ele. Isso conta como uma investida, mas a Mescla pode fazer seus dois ataques de garra (ambos com o bônus da investida) contra o alvo.

# Espectro Inesquecido

"E então eu encontrei alguém que não estava lá. O rosto que eu não poderia esquecer, mas não era o mesmo. A voz que eu lembraria em qualquer lugar, irreconhecível. As roupas de sempre, que eu nunca vi. Eu encontrei alguém que não estava lá, e mais uma vez, tudo que eu queria era poder esquecer."

Não é incomum que o Outro Lado ecoe as memórias da Realidade como eventos que são muitas vezes descritos como vozes ou visões fantasmagóricas em ambientes com a Membrana fragilizada. Relatos de visões de espíritos e fantasmas de pessoas, entes queridos ou completos estranhos, estão entre os mais comuns em todo o mundo e em diferentes culturas.

Porém, essas visões são apenas ecos, repetições das memórias da Realidade que esporadicamente irrompem como espasmos através da Membrana. Não são almas perdidas, muito menos fantasmas, apenas lembranças distorcidas como uma faixa de luz refletida em um prisma de horrores.

Nem todos são dignos de serem lembrados pelo Outro Lado, mas todas as histórias são sobre os Marcados. É impossível determinar o motivo pelo qual essas pessoas foram misteriosamente escolhidas e conectadas a entidades do Outro Lado e em alguns casos até mesmo entre si, mas mesmo aqueles escolhidos para alterar o destino eventualmente encontram o seu fim, na maioria das vezes de maneira brutal e inesquecível.

E o que acontece quando aqueles que não tem um futuro pré-determinado são relembrados pelo Outro Lado? O anacronismo da representação de uma morte incerta gera um conflito, uma sobreposição quase quântica. Um espectro inesquecido que existe e não existe ao mesmo tempo, até que seu passado seja descoberto por um Marcado que compartilhe a sua mesma Marca.

Espectros inesquecidos são representações translúcidas, espectrais e distorcidas de um marcado que morreu no passado em que poderia ter sobrevivido, manifestado graças a revelações anacrônicas em lugares onde até mesmo as memórias são imprevisíveis.

Por sua origem única, espectros inesquecidos não possuem uma ficha padrão. Em vez disso, cada espectro possui estatísticas e habilidades baseadas no Marcado do qual se originou. Para criar um espectro inesquecido, pegue a ficha de personagem do Marcado e aplique as alterações a seguir.

## TIPO E VD

O Marcado se torna uma criatura de , com VD igual a 4 vezes seu NEX. Seu tamanho permanece o mesmo.

VD = 4 x NEX

## PRESENÇA PERTURBADORA

O Marcado adquire essa habilidade. A DT e o dano mental causado dependem de seu VD, conforme indicado na Tabela 3.1. Seres com NEX 20 pontos acima do NEX original do Marcado são imunes à sua Presença Perturbadora.

## SENTIDOS

O Marcado recebe +5 em Iniciativa e Percepção, Percepção às Cegas e Visão no Escuro.

## DEFESA

O Marcado recebe um bônus na Defesa, conforme seu VD (veja a Tabela 3.1), e +⑳+5 em Fortitude, Reflexos e Vontade.

## PONTOS DE VIDA

Os PV do espectro se tornam iguais aos do Marcado, multiplicados pelo valor indicado na coluna PV da **Tabela 3.1**. Ele recebe resistência a dano balístico, de corte, de impacto, de perfuração, de Conhecimento e de Morte igual ao valor listado na coluna, além de Defesa / Resistências e resistência a dano de Energia igual a esse valor +10, mas sofre vulnerabilidade a Conhecimento.

## ATRIBUTOS

Os valores de atributo do espectro são exatamente iguais aos do Marcado.

## PERÍCIAS

As perícias do espectro são iguais às do Marcado. Entretanto, seu grau de treinamento em Furtividade aumenta em um (de treinado para veterano, por exemplo). Se já for expert em Furtividade, em vez disso o espectro recebe +5 nessa perícia.

## DESLOCAMENTO

O deslocamento do espectro permanece o mesmo do Marcado.

## PONTOS DE ESFORÇO E SANIDADE

Ao contrário de outras criaturas, o espectro possui pontos de esforço, em valor igual aos PE do Marcado. Entretanto, não tem Sanidade.

## HABILIDADES, AÇÕES E ATAQUES

O espectro mantém todas as habilidades, ações e ataques do Marcado. Para efeitos baseados em NEX, considere o NEX original do Marcado. Se uma habilidade tiver uma DT para resistir aos seus efeitos, use o valor indicado na Tabela 3.1.

Para seus ataques, o espectro utiliza os ataques do Marcado, mas recebe +⑳+5 em seus testes. Além disso, recebe um bônus em rolagens de dano de ataques (conforme listado na Tabela 3.1). Esse bônus pode ser aplicado em um único ataque ou, a critério do mestre, distribuído entre vários ataques que sejam feitos na mesma ação.

Todas as habilidades e ataques do espectro se tornam manifestações espectrais que usam as mesmas estatísticas originais mas causam dano de Energia. Essas manifestações são ecos do que o Marcado podia fazer em vida. Via de regra, todo Marcado tem seus ataques prediletos e eles acabam sendo utilizados em sua versão espectral.

Por fim, todo espectro recebe a habilidade a seguir.

COMPLETA ❖ **ATERRORIZAR**

Esta é uma habilidade em comum entre os tipos de espectros. Estar na presença de um espectro pode ser perturbador, principalmente quando ele vibra, geme, urra ou emite qualquer sentimento que faz as pessoas se lembrarem de que ele é um eco de uma morte terrível. Pessoas e animais em alcance curto sofrem dano mental conforme indicado na Tabela 3.1 (Vontade DT conforme a tabela reduz à metade).

## EXEMPLO DE CRIAÇÃO

Este exemplo usa uma pessoa Marcada de **NEX 55%**.

PESSOA ◆ MÉDIA

**SENTIDOS** Percepção 2d20 | Iniciativa 2d20
**DEFESA 12**
**Fortitude** 2d20 | **Reflexos** 2d20+10 | **Vontade** 3d20+10
**PONTOS DE VIDA 68** | Machucado 34
**PONTOS DE ESFORÇO 66 | SANIDADE 56**
**DESLOCAMENTO** 9m | 6❑

**AGI** 2 **FOR** 1 **INT** 3 **PRE** 3 **VIG** 2

**PERÍCIAS**

Atletismo d20+5, Ciências 3d20+10, Fortitude 2d20+5, Intimidação 3d20+5, Intuição 3d20+10 , Luta 1d20+5, Medicina 3d20+10, Percepção 3d20+10, Pontaria 2d20+10

**BALÍSTICA AVANÇADA**

Tem proficiência com armas táticas de fogo e +2 em rolagens de dano com armas de fogo.

**AÇÕES**

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
**FACA** *Corpo a corpo*
Teste d20+5, crítico 19 | Dano 1d4+1 corte
**PISTOLA SINALIZADORA** *À distância* ☼ *CURTO*
Teste 2d20+10 | Dano 2d6+2 fogo

LIVRE ❖ **CONHECIMENTO APLICADO**
Quando faz um teste de perícia (exceto Luta e Pontaria), o Marcado pode gastar 2 PE para mudar o atributo-base da perícia para Intelecto.

LIVRE ❖ **ECLÉTICO**
Quando faz um teste de perícia, o Marcado pode gastar 2 PE para receber os benefícios de ser treinado nela, ou 4 PE para receber os benefícios de veterano.

LIVRE ❖ **INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA**
Uma vez por cena de investigação, o Marcado pode buscar pistas usando Ciências no lugar da perícia que seria usada para procurar a pista em questão.

LIVRE ❖ **NA TRILHA CERTA**
Sempre que tiver sucesso em um teste para procurar pistas, o Marcado pode gastar 1 PE para receber +d20 no próximo teste. Os custos e os bônus são cumulativos (se passar num segundo teste, pode pagar 2 PE para receber um total de +2d20 no próximo teste, e assim por diante).

LIVRE ❖ **PENSAMENTO ÁGIL**
Uma vez por rodada, durante uma cena de investigação, o Marcado pode gastar 2 PE para fazer uma ação de procurar pistas adicional.

LIVRE ❖ **PERITO**
Perito(a) em Ciências e Medicina. Quando o Marcado faz um teste de uma dessas perícias, pode gastar 2 PE para somar +1d6 no resultado do teste, 3 PE para +1d8 ou 4 PE para +1d10.

PADRÃO ❖ **EQUIPE DE TRAUMA**
O Marcado pode gastar 2 PE para remover uma condição negativa (exceto morrendo) de um aliado adjacente.

PADRÃO ❖ **PARAMÉDICO**
O Marcado pode gastar 2 PE para curar 2d10 pontos de vida ou 3 PE para curar 3d10 pontos de vida de si mesmo(a) ou de um aliado adjacente.

### TABELA 3.1: ESPECTRO INESQUECIDO

| VD | DT de hab. | Dano mental | Defesa/ Res. | PV | Dano extra |
|---|---|---|---|---|---|
| 20-40 | 15 | 2d8 | +2 | x2 | +5 |
| 60-100 | 20 | 3d8 | +5 | x3 | +10 |
| 120-160 | 25 | 4d8 | +10 | x4 | +20 |
| 180-300 | 35 | 6d8 | +15 | x5 | +30 |
| 320-400 | 40 | 8d8 | +20 | x6 | +40 |

### ENIGMA DE MEDO

Um espectro inesquecido é o resultado de uma morte de um marcado, e por essa natureza, as condições específicas dessa morte sempre serão imprevisíveis. Um espectro inesquecido pode surgir, por exemplo, de um flashback em uma história contada fora de cronologia, ou até mesmo ao revisitar um ambiente com a Membrana fragilizada em que um personagem de um jogador morreu em outra missão, no passado.

Isso faz com que algumas habilidades e condições para dissipar um espectro inesquecido sejam únicas a cada manifestação, e estejam associadas à personalidade, escolhas e ações daquele personagem quando ainda vivo, mas distorcidas e transformadas pelas Entidades do Outro Lado.

## ESPECTRO INESQUECIDO

**ENERGIA**

**VD 220**

**CONHECIMENTO** • **MORTE** • MEDO

CRIATURA • GRANDE

**PRESENÇA PERTURBADORA**

DT 35 • 6d8 mental • NEX 75%+ é imune

**SENTIDOS** Percepção 3d20+15 | Iniciativa 3d20+5

PERCEPÇÃO ÀS CEGAS, VISÃO NO ESCURO

**DEFESA** **27**

**FORTITUDE** 3d20+5
**REFLEXOS** 3d20+15
**VONTADE** 4d20+15

**PONTOS DE VIDA** **340** | Machucado 170

**RESISTÊNCIAS** Balístico, corte, impacto, perfuração, Conhecimento e Morte 15, Energia 25

**VULNERABILIDADES** Conhecimento

**DESLOCAMENTO** **9m** | 6❏

**AGI** 2 **FOR** 2 **INT** 1 **PRE** 1 **VIG** 3

**PERÍCIAS** Atletismo 1d20+5, Ciências 3d20+10, Furtividade 2d20+5, Intimidação 3d20+5, Intuição 3d20+10, Investigação 3d20+10, Medicina 3d20+10, Percepção 3d20+10

**PONTOS DE ESFORÇO** **66**

**BALÍSTICA AVANÇADA**

O espectro conserva sua antiga proficiência com armas táticas de fogo, recebendo +2 em rolagens de dano ao utilizá-las (e seu ataque à distância).

**AÇÕES**

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

**LÂMINA ESPECTRAL** *Corpo a corpo*
**TESTE** 2d20+10 / Crítico 19
**DANO** 1d4+31 Energia

**PISTOLA SINALIZADORA ESPECTRAL**
*Distância ☼ CURTO*
**TESTE** 3d20+15
**DANO** 2d6+32 Energia

LIVRE ❖ **CONHECIMENTO APLICADO**

Quando faz um teste de perícia (exceto Luta e Pontaria), o espectro pode gastar 2 PE para mudar o atributo-base da perícia para Intelecto.

LIVRE ❖ **ECLÉTICO**

Quando faz um teste de perícia, o espectro pode gastar 2 PE para receber os benefícios de ser treinado nela, ou 4 PE para receber os benefícios de veterano.

LIVRE ❖ **INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA**

Uma vez por cena de investigação, o espectro pode buscar pistas usando Ciências no lugar da perícia que seria usada para procurar a pista em questão.

LIVRE ❖ **NA TRILHA CERTA**

Sempre que tiver sucesso em um teste para procurar pistas, o espectro pode gastar 1 PE para receber +d20 no próximo teste. Os custos e os bônus são cumulativos (se passar num segundo teste, pode pagar 2 PE para receber um total de +2d20 no próximo teste, e assim por diante).

LIVRE ❖ **PENSAMENTO ÁGIL**

Uma vez por rodada, durante uma cena de investigação, o espectro pode gastar 2 PE para fazer uma ação de procurar pistas adicional.

LIVRE ❖ **PERITO**

Perito(a) em Ciências e Medicina. Quando o espectro faz um teste de uma dessas perícias, pode gastar 2 PE para somar +1d6 no resultado do teste, 3 PE para +1d8 ou 4 PE para +1d10.

PADRÃO ❖ **EQUIPE DE TRAUMA**

O espectro pode gastar 2 PE para remover uma condição negativa (exceto morrendo) de um aliado adjacente.

PADRÃO ❖ **PARAMÉDICO**

O espectro pode gastar 2 PE para curar 2d10 pontos de vida ou 3 PE para curar 3d10 pontos de vida de si mesmo(a) ou de um aliado adjacente.

COMPLETA ❖ **ATERRORIZAR**

Estar na presença de um espectro pode ser perturbador, principalmente quando ele vibra, geme, urra ou emite qualquer sentimento que faz as pessoas se lembrarem de que ele é um eco de uma morte terrível. Pessoas e animais em alcance curto sofrem 2d8 pontos de dano mental (Vontade DT 15 reduz à metade).

# UIVAR

O frio congelante em um país tropical, uma nevasca incontrolável tomando uma praia paradisíaca e as ondas do oceano congelando em arcos pontiagudos: um presságio da chegada de algo que não deveria ser. Formas glaciais em uma paisagem devastada, silhuetas gélidas esbranquiçadas como esculturas disformes de gelo, marcando o que um dia já existiu como uma pessoa, agora congelada por dentro, sua "essência" roubada, seu calor corporal absorvido, um corpo transformado por algo sem ritmo, sem vontade e sem amor.

A presença percebida apenas pelo vazio, uma silhueta formada pela distorção dos flocos congelados arrastados pelo vento, que desviam e se curvam desnaturalmente de maneira a evitar atingir uma forma invisível curvada e alienígena, um ser que se move como se estivesse sendo arrastado, desenhando um rastro na neve. O som perturbador do uivante vento como dezenas de gritos mesclados na distancia, um fragmento de todas as essências absorvidas de suas vítimas ecoando como parte do próprio ser, misturado a um clique constante e acelerado, sincronizado a pequenas explosões de luz fantasmagórica dentro da neblina congelante, como pequenos relâmpagos contornando a forma translúcida da criatura.

Em nevascas de manifestações mais poderosas, é possível discernir detalhes mais aparentes de sua forma, que sempre parece ser diferente. Algumas vítimas descrevem um rosto vazio, enquanto outras afirmam enxergar a si mesmos mesclados a outros rostos dentro dos flashes das luzes espectrais.

Alguns pesquisadores paranormais não sabem ao certo se essa manifestação poderia ser categorizada como uma criatura, preferindo categorizar o Uivar como uma anomalia climática paranormal, algo incontrolável e irreversível, uma entidade que pode ser apenas sobrevivida, nunca enfrentada. Porém, mesmo contra a onda gélida do caos, há aqueles corajosos (ou loucos) o suficiente para acreditar que podem encarar a nevasca de frente.

## O UIVAR

**ENERGIA**

VD 100

MEDO • CRIATURA • MÉDIA

**PRESENÇA PERTURBADORA**

DT 20 • 4d6 mental • NEX 45%+ é imune

**SENTIDOS** Percepção 3d20+10 | Iniciativa 3d20+10

PERCEPÇÃO ÀS CEGAS

**DEFESA** 20

**FORTITUDE** d20+5
**REFLEXOS** 3d20+10
**VONTADE** 3d20+10

**PONTOS DE VIDA** **100** | Machucado 50

**IMUNIDADES** Dano

**DESLOCAMENTO** **Voo 12m** | 8❑

**AGI** 3 **FOR** - **INT** 3 **PRE** 3 **VIG** 1

**ALTERAÇÕES CLIMÁTICAS**

O Uivar constantemente altera o clima em um raio de 90m ao seu redor. A área afetada é tomada por frio extremo, além de ser afetada por neblina, neve e vento forte (*OPRPG*, p. 290).

**VIBRAÇÕES TÉRMICAS**

O Uivar é invisível (veja p. 125) e incorpóreo, além de não emitir sons mais altos que o assovio trazido pelo vento gelado, horas parecendo gritos de horror, horas lembrando os ruídos emitidos por lousa sendo arranhada. Um ser que consiga ver a criatura testemunha em seu interior uma silhueta de tamanho Médio, "vazia", distorcida, curvada e gélida.

**AÇÕES**

MOVIMENTO ❖ **GRANIZO PERFURANTE**

O Uivar começa a gerar granizo. Se ele usar Congelar na mesma rodada, além dos efeitos normais, todos os seres sem cobertura na área sofrem 2d8 pontos de dano de perfuração (Reflexos DT 20 reduz à metade). Coberturas frágeis, como tendas ou toldos, são facilmente destruídas pelo granizo perfurante.

PADRÃO ❖ **CONGELAR**

A criatura emana ondas de frio que absorvem o calor e derrubam a temperatura em um raio de 90m ao seu redor. Qualquer ser dentro da área sofre 2d8 pontos de dano de frio (Fortitude DT 20 reduz à metade). Essa habilidade também afeta o cenário, cobrindo o céu de nuvens (se for dia, a iluminação fica como em penumbra; se for noite, fica como em escuridão), criando camadas de gelo sobre os objetos (a critério do mestre, testes envolvendo manipular itens sofrem –d20) e gerando granizo, chuva e vendaval (*OPRPG*, p. 290). As alterações no cenário duram até o fim da cena ou até o fim da missão, a critério do mestre.

PADRÃO ❖ **BEIJO GÉLIDO**

O Uivar aproxima sua forma "vazia" de um ser em alcance corpo a corpo e suga sua temperatura; a vítima sofre 6d6 pontos de dano de Energia, e fica lenta (Fortitude DT 20 reduz à metade). Um ser reduzido a 0 PV por esta habilidade, ou que já esteja com 0 PV quando sofrer esse dano, se torna uma "estátua de gelo" deturpada. Em termos de jogo, ele fica petrificado até que a camada de gelo sobrenatural seja destruída (20 PV e RD 20/fogo). Um ser petrificado dessa forma não pode recuperar pontos de vida, mas não está morrendo. Entretanto, qualquer dano causado à camada de gelo que não seja de fogo também fere o ser congelado, fazendo com que ele fique morrendo. Quando transforma um ser em estátua de gelo, o Uivar recupera 20 PV. Destruir uma estátua criada pelo Uivar faz ele perder 10 PV, mas se o ser congelado também for morto, quem o matou sofre 6d6 pontos de dano mental (Vontade DT 20 reduz à metade).

# DERRETIDO

Se você for tolo o suficiente para seguir o rastro de carne derretida, coberta de chagas, úlceras e gosma púrpura ácida, você eventualmente irá encontrá-lo. Uma onda incontrolável de dor e tormento, derretendo e absorvendo tudo em seu caminho, o Derretido é um ser impiedoso e asqueroso, uma entidade sem forma e sem empatia, que apenas absorve, derrete e expande.

Uma estrutura nojenta formada por carne gelatinosa avermelhada, com veias, órgãos, vísceras e restos mortais flutuando dentro de sua estrutura, cozinhando constantemente dentro de um ácido borbulhante vivo. Apesar de não ter uma estrutura fixa, o Derretido consegue muitas vezes assumir temporariamente silhuetas daquilo que já absorveu, como humanoides ou até mesmo animais que tiveram o azar de esbarrar em seu caminho.

A sua fisionomia alienígena permite que consiga se tornar uma força quase incontrolável, movendo-se através de pequenas frestas, tubulações e encanamentos, surgindo como uma surpresa desagradável a vítimas desavisadas que buscavam apenas usar seu banheiro, mas acabaram se tornando apenas mais uma extensão da expansão do reino de agonia no rastro do Derretido.

## DERRETIDO
**SANGUE**

VD 80

ENERGIA • CRIATURA • ENORME

**PRESENÇA PERTURBADORA**
DT 20 • 4d6 mental • NEX 40%+ é imune

**SENTIDOS** Percepção 20+5 | Iniciativa 20+5
PERCEPÇÃO ÀS CEGAS

**DEFESA** 23
FORTITUDE 4 20+10
REFLEXOS 20+5
VONTADE 20+5

**PONTOS DE VIDA** 140 | Machucado 70
**IMUNIDADES** Balístico, corte, impacto e perfuração
**RESISTÊNCIAS** Sangue 20
**VULNERABILIDADES** Morte, fogo e químico

**DESLOCAMENTO** 9m | 6❑
ESCALADA 9m | 6❑

**AGI** 1 **FOR** 4 **INT** 0 **PRE** 1 **VIG** 4

**PERÍCIAS** Enganação 20, Furtividade 20

**AMORFO**
Esta criatura é uma massa grotesca de Sangue e outros pedaços viscosos, com o mínimo de consistência e muita maleabilidade. Apesar de seu tamanho, ela não pode ser restringida por obstáculos físicos e é capaz de passar por qualquer fresta por onde a água passaria. Por exemplo, ela poderia invadir com cômodo fechado se espremendo por baixo da porta, pelo encanamento, por frestas na janela etc. Contudo, enquanto está se espremendo para atravessar um obstáculo, o Derretido fica lento.

**LIBERDADE DE ESPAÇO**
Desde que continue conectada pelo mínimo cordão da nojeira viscosa que compõe o seu corpo, o Derretido não precisa se limitar a regras de espaço ocupado, podendo invadir quadrados ocupados por outras criaturas. Da mesma forma, outras criaturas podem passar por espaços ocupados pelo Derretido, mas esses espaços são considerados terreno difícil.

**MATÉRIA NOCIVA**
Qualquer ser que entre ou comece seu turno na área ocupada pelo Derretido sofre 6d6 pontos de dano de Sangue e fica lento e enjoado por uma rodada (Fortitude DT 20 reduz à metade e evita a condição lento). Uma mesma criatura só é afetada por essa habilidade uma vez por rodada. A critério do mestre, o Derretido também pode causar dano em objetos para abrir caminho.

**AÇÕES**

PADRÃO ❖ **ARRASTAR REPULSIVO**
O Derretido envolve objetos e seres com sua própria massa amorfa. Até o início do seu próximo turno, sempre que se mover, o Derretido arrasta consigo seres e objetos em sua área a sua escolha (Atletismo DT 20 evita ser arrastado). Seres arrastados dessa forma sofrem 4d6 pontos de dano de Sangue e ficam caídos.

PADRÃO ❖ **RASTRO CORROSIVO**
O Derretido começa a expelir muco corrosivo. Até o início do seu próximo turno, sempre que se move, ele deixa um rastro corrosivo no espaço que percorre. Essa área fica coberta por ácido e é considerada terreno difícil. Qualquer ser que entre, ou comece seu turno, na área coberta pelo rastro sofre 1d6 pontos de dano de ácido. Uma mesma criatura só sofre esse dano uma vez por rodad a.

PADRÃO ❖ **SIMULAR CORPO**
O Derretido pode moldar seu corpo para que sua silhueta se pareça com uma pessoa, animal ou objeto. Em um ambiente iluminado, é fácil distinguí-lo, mas em penumbra ou escuridão, ele pode usar essa habilidade para se esconder ou se disfarçar. Nessa condição, ele recebe +10 em testes de Furtividade para esconder-se e de Enganação para disfarce.

COMPLETA ❖ **CONSUMIR**
O Derretido pode consumir um ser que esteja em sua área ocupada, inconsciente e com 0 PV (mesmo que não esteja morrendo). Se fizer isso, recupera 20 PV e dissolve a vítima por completo, tornando-a parte de seu amálgama grotesco.

COMPLETA ❖ **DESLIZAR NOJENTO**
Enquanto não estiver se espremendo em um espaço apertado, o Derretido pode acelerar seu deslocamento em uma movimentação que lembra uma lesma do mar, deslizando e desviando de obstáculos. Ele percorre o triplo do seu deslocamento padrão.

# MELANCOLIA

Nada parece valer a pena. Levantar da cama parece cada vez mais difícil. Ações cotidianas parecem pesadas e, até certo ponto, inúteis. Elas podem ser feitas depois. Seu filme preferido não parece mais divertido, e na verdade, reassistir ele está estragando suas memórias — ele era bem melhor na sua cabeça, mas sagora você não consegue parar de achar erros. Na verdade, essa é uma habilidade na qual você tem ficado cada vez melhor. Encontrar falhas. Falhas em todos os lugares, em todas as coisas, falhas em si mesmo e em todos que tentam te ajudar.

Se olhar no espelho é uma visão tormentosa, cada vez mais. Seu rosto enrugado, uma expressão mal-encarada de quem está de mau humor constantemente. Quando isso começou? Você nem sequer lembra. Tanto faz. Não tem mais ninguém ao seu redor. Os dias passam cada vez mais insignificantes, toda a energia para trabalho, estudos, projetos pessoais ou até mesmo lazer parece não existir mais. A sequência do seu jogo preferido saiu e você nem mesmo percebeu. Outra hora você joga, talvez. Quando foi a última vez que você deu risada? Tanto faz. Você não consegue mais sorrir você não consegue mais sorrir. Finalmente você percebeu.

Há tanto tempo que não tocava em seu rosto o que aconteceu? Você sente os músculos do seu rosto duros, inchados e enrugados, você mal consegue abrir a boca — como não percebeu isso antes? Corra para o espelho. Você já evitava se enxergar, desprezando a si mesmo. Se enxergue. Veja um rosto paralisado em uma expressão exagerada, os lábios curvados de maneira impossível para baixo, como um sorriso invertido de um palhaço triste. Seus olhos inchados e vazios, olheiras profundas. Um semblante de desespero, de tristeza, um vislumbre de Melancolia.

Você rapidamente pula para dentro do chuveiro, talvez um banho quente relaxe seus músculos. Espera. Quando você fez essas tatuagens? Sua pele marcada por linhas e padrões percorrendo seus braços, e no espelho você enxerga, uma enorme tatuagem marcando toda a parte dorsal de seu corpo, marcando sua espinha, e subindo até os ombros e descendo pelos braços. Como um espírito obsessor, agarrado em suas costas e consumindo seus sentimentos, intensificando sua angústia, sua tristeza.... o deixando vazio.

A Melancolia é um parasita cruel que cresce devagar, como uma infecção, com sintomas lentos e gradativos... até incapacitar sua vítima por completo, deformando seu rosto em uma expressão exagerada permanente de tristeza. Sua presença é apenas percebida por marcas paranormais similares a tatuagens que se proliferam cada vez mais pelo corpo da vítima quanto mais ela consome. E então, assim como um parasita, usa seu hospedeiro como um veículo para atingir a próxima casca cujo sentimentos irá consumir.

## MELANCOLIA
**CONHECIMENTO** — VD 140

**SANGUE** • **MORTE** • MEDO

CRIATURA • MINÚSCULA

**PRESENÇA PERTURBADORA**
DT 25 • 4d8 mental • NEX 50%+ é imune

**SENTIDOS** Percepção 3d20+5 | Iniciativa d20+5
VISÃO NO ESCURO

**DEFESA** 29
FORTITUDE 3d20+5
REFLEXOS 4d20+5
VONTADE 3d20+5

**PONTOS DE VIDA** 200 | Machucado 100
IMUNIDADES Dano

**DESLOCAMENTO** 9m | 6❑

**AGI** 4 **FOR** - **INT** 4 **PRE** 3 **VIG** 1

**PERÍCIAS** Furtividade 4d20+5

**PARASITA INVISÍVEL**

A Melancolia é invisível (veja p. 125) e incorpórea, e pode escalar uma pessoa sem que ela sinta sua presença. A única forma de evitar se tornar uma vítima da Melancolia é a vítima passar em um teste de Vontade (DT 25) no momento em que a criatura tenta infectá-la. Se a vítima passar, o parasita irá procurar outro ser e a vítima nem notará que foi alvo da criatura.

**PARASITOSE MELANCÓLICA**

A infecção da Melancolia segue as mesmas regras de doenças (*OPRPG*, p. 291), sendo uma contaminação por contato e teste de Vontade (DT 25).

- **Estágio I (Medo).** O ser infectado se torna constantemente inseguro e fica abalado. Essa condição se aplica mesmo em seres imunes a efeitos de medo.
- **Estágio II (Sangue).** A instabilidade emocional assume os pensamentos do ser, invadindo-os com ideias irracionais e, costumeiramente, de autoflagelo emocional. O ser fica alquebrado e frustrado. Essas condições se aplicam mesmo em seres imunes a efeitos mentais.
- **Estágio III (Morte).** A falta de apego à própria vida enfraquece a mente da vítima a ponto de destruir o que resta do cérebro fragmentado. O ser fica esmorecido. Essa condição se aplica mesmo em seres imunes a efeitos mentais.
- **Estágio IV (Conhecimento).** As portas para a verdade se escancaram na mente do ser revelando sua completa insignificância diante do universo. Todas as ações da vítima devem ser realizadas com o único objetivo de tirar a própria vida e dar fim a sua completa irrelevância.

A cada estágio, o parasita se torna mais visível para a vítima, mas não tangível, aumentando de tamanho e tornando a dificuldade do teste de Vontade cada vez maior.

- **Estágio I.** Parasita Minúsculo; Vontade (DT 25).
- **Estágio II.** Parasita Pequeno; Vontade (DT 30).
- **Estágio III.** Parasita Médio; Vontade (DT 35).
- **Estágio IV.** Parasita Grande; Vontade (DT 40).

Se a vítima for bem-sucedida em se recuperar da infecção, o parasita abandonará o ser e procurará outra vítima. Contudo, o ser ainda demora um dia para se recuperar de cada estágio. Por exemplo, uma vítima em Estágio IV precisará de um dia para melhorar para o Estágio III, outro dia para alcançar o Estágio II e mais um dia para o Estágio I, curando-se totalmente ao final do quarto dia.

**PARASITAS PODEROSOS**

Um parasita de Melancolia que já tenha consumido outros seres estará mais poderoso e maior. Se isso acontecer, leve em consideração a dificuldade do teste do Estágio I equivalente ao tamanho do parasita até o máximo de tamanho Grande (DT 40).

## ENIGMA DE MEDO

Para aceitar que precisa de algum tipo de ajuda, primeiro a vítima precisa perceber o parasita que a está infectando. Isso pode acontecer como um evento narrativo, ou como resultado de um quase sucesso no teste de Vontade para resistir à Melancolia (de forma geral, falhar por 5 ou menos no teste é suficiente para perceber que há algo paranormal ocorrendo). Além disso, outras pessoas que convivam com a vítima podem perceber que há algo errado. Isso exige passar em um teste de Intuição, Medicina, Ocultismo ou Profissão (psicólogo) com a DT atual para resistir ao parasita. Porém, diferentemente de transtornos de humor, a Melancolia é afetada apenas por efeitos paranormais. A vítima pode receber apoio em forma de pequenos rituais (Ocultismo também com a DT atual para resistir ao parasita). Para cada vez que receber ajuda bem-sucedida, a dificuldade do teste contra a entidade diminui em 5. Cabe ao mestre decidir a frequência narrativa com a qual a vítima pode receber este tipo de apoio. Se a dificuldade do teste chegar em 0, a Melancolia perde a invisibilidade, a incorporeidade e a imunidade a dano, e se tornará vulnerável a todos os tipos de dano (exceto paranormais). Ela então tentará fugir ou infectar um novo ser.

# QUIBUNGO

Uma lenda que se originou no oeste do continente africano e cresceu no nordeste brasileiro através de contos para assustar crianças rebeldes, tomando uma forma distorcida e perturbadora através do Sangue, o Quibungo vaga por ambientes selvagens em busca de presas fáceis para devorar.

Uma criatura bestial com um corpo coberto de pêlos consumidos pela carne avermelhada do Outro Lado, com mais de 3 metros de altura, quatro braços e duas pernas, uma voraz boca com diversas mandíbulas para trucidar e mastigar qualquer ser que tenha o infortúnio de cruzar seu caminho, e seu instrumento mais atormentador: uma bocarra enorme que se abre por todo o seu dorso com o objetivo de engolir vítimas vivas por inteiro.

Aqueles devorados pelo Quibungo podem passar horas, dias ou até mesmo semanas sendo digeridos lenta e tortuosamente dentro de seu corpo. Os relatos de um ruído perturbador vibrando pelo ar alertando da chegada do Quibungo, são, na verdade, os gritos desesperados de suas vítimas sendo lentamente saboreadas no interior da criatura.

Uma manifestação pura de Sangue, um monstro devastador. Não há lógica ou razão por trás da perversidade da sua tortura, que deixa um rastro de corpos de vítimas vomitadas, membros decepados por sua boca frontal e até mesmo pessoas ainda vivas após serem digeridas por dias, engolidas por sua boca dorsal, completamente debilitadas, moribundas e traumatizadas pelo resto de suas vidas.

*Talvez a morte fosse um destino menos cruel.*

## QUIBUNGO
**SANGUE**

**VD 160**

CRIATURA • GRANDE

**PRESENÇA PERTURBADORA**
DT 25 • 4d8 mental • NEX 55%+ é imune

**SENTIDOS** Percepção 3d20+10 | Iniciativa 4d20+10
FARO, VISÃO NO ESCURO

**DEFESA** **34**
**FORTITUDE** 4d20+10
**REFLEXOS** 4d20+10
**VONTADE** 2d20+5

**PONTOS DE VIDA** **320** | Machucado 160

**RESISTÊNCIAS** Balístico, impacto, perfuração e Sangue 20

**VULNERABILIDADES** Morte

**DESLOCAMENTO** **15m** | 10❑
ESCALADA 15m | 10❑
NATAÇÃO 15m | 10❑

**AGI** 4 **FOR** 4 **INT** 1 **PRE** 3 **VIG** 4

**PERÍCIAS** Atletismo 4d20+10, Furtividade 4d20+10, Sobrevivência 2d20+10

**BESTA DA MATA**
Em ambientes de mata fechada, o Quibungo recebe +10 em Furtividade e camuflagem total contra seres além de 9m.

**REGENERAÇÃO ACELERADA**
O Quibungo é um predador perfeito, capaz de se recuperar dos mais variados ferimentos. Ele possui Cura Acelerada 10/Morte.

**AÇÕES**

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

**GARRAS** *Corpo a corpo x4*
**TESTE** 4d20+20 | **DANO** 2d6+10 corte

**MORDIDA** *Corpo a corpo*
**TESTE** 4d20+20 | **DANO** 3d12+10 perfuração

REAÇÃO ❖ **AGARRÃO**
Se o Quibungo acertar um ataque de garras, pode tentar agarrar o alvo (teste 4d20+22).

LIVRE ❖ **DILACERAR**
Uma vez por rodada, se o Quibungo acertar dois ataques de garra no mesmo alvo, causa mais 1d12+10 pontos de dano de perfuração.

REAÇÃO ❖ **INSTINTOS BESTIAIS**
Uma vez por rodada, o Quibungo pode se esquivar completamente de um ataque à distância ou de um efeito em área, evitando completamente seu dano.

COMPLETA ❖ **BOCARRA TORTURADORA**
O Quibungo coloca um ser que esteja agarrando na bocarra localizada em suas costas. O ser continua agarrado, tem cobertura contra efeitos vindos do lado de fora do Quibungo (e vice-versa) e sofre 1d12+10 pontos de dano de Sangue no início de cada um dos turnos do Quibungo. A vítima abocanhada pode escapar vencendo um teste de agarrar ou de Acrobacia contra o Quibungo ou causando pelo menos 25 pontos de dano a ele. Isso faz com que o Quibungo solte o ser, que fica caído em um espaço adjacente desocupado na frente dele. O Quibungo só pode manter um ser engolido por vez. Se a vítima for reduzida a 0 PV enquanto está abocanhada, ela não fica inconsciente nem morrendo, mas também não consegue realizar nenhuma ação além de gritar e sofrer até que o Quibungo decida gastar uma ação completa para engoli-la e matá-la. Se engolir um ser dessa forma, o Quibungo recupera 25 PV. Outros seres podem libertar a vítima vencendo um teste de agarrar contra o Quibungo; se falhar nesse teste, entretanto, o ser sofre 1d12+10 pontos de dano de perfuração dos dentes do Quibungo. Se a vítima for liberta da bocarra com 0 PV, fica inconsciente e morrendo normalmente. No início de cada turno do Quibungo em que ele estiver mantendo um ser com 0 PV em sua bocarra, qualquer ser que esteja presenciando essa cena sofre 4d8 pontos de dano mental (Vontade DT 25 reduz à metade).

COMPLETA ❖ **INVESTIDA BRUTAL**
O Quibungo percorre o dobro do seu deslocamento, mesmo não sendo em linha reta, até o alvo. Isso conta como uma investida (+1D nos ataques e –5 na Defesa até seu próximo turno). Ao final da investida, ele realiza dois ataques com suas garras.

# PROFUNDO

Mergulhadores das profundezas desaparecem com certa frequência. É um trabalho perigoso, afinal, se trata de explorar o abismo aquático colossal do nosso planeta, sob pressão extrema, não apenas a hidrostática causada pela água, mas também a pressão psicológica de saber que qualquer imprevisto ou acidente significa o fim da sua vida. Se não conseguimos catalogar sequer todas as espécies da Realidade, como saber o que poderia espreitar em um lugar submerso em medo e escuridão, onde nem mesmo o Sol é capaz de alcançar?

Mergulhadores sobreviventes relatam encontros com o que imaginavam ser uma espécie de lula extremamente rara com uma morfologia alongada conhecida como Magnapinna. Lentamente, porém, a desesperadora percepção de que se tornaram a presa de algo muito pior invade seus sentidos. Em segundos aterrorizantes, ouvem gritos de fantasmas e enxergam silhuetas translúcidas se movendo violentamente, rastejando pelas superfícies sombrias das profundezas. E finalmente, a luz vermelha. A última coisa que todas as vítimas conseguem descrever.

Vermelho. Uma cor usada por muitas espécies marinhas como método de camuflagem, pois é a primeira cor a deixar o espectro de luz visível conforme a profundidade aumenta e a iluminação se torna mais escassa. Nos arquivos confidenciais de organizações como a Ordo Realitas, porém, é possível encontrar algumas raras imagens e vídeos dos momentos finais dessas pobres vítimas.

Os Profundos são seres de pele esverdeada transparente, como uma membrana gelatinosa, com a parte principal de seu corpo se assemelhando a um humanoide de extremamente alongado de rosto vazio e cabeça em formato similar a uma lula. Cálculos de especialistas afirmam que apesar de seu corpo ter cerca de dois metros, os membros que lembram tentáculos extremamente afinados podem atingir até 8 metros.

Através de sua pele, é possível enxergar algo semelhante a um sistema nervoso emitindo um brilho avermelhado sutil, que parece se intensificar quando a criatura está prestes a atacar, abrindo seu corpo por completo e revelando uma enorme abundância de pequenos dentes pontiagudos. O Profundo dilacera a carne de suas vítimas e derrete os cadáveres em poucos segundos, deixando para trás apenas mais uma mancha vermelha no abismo.

"Base, atingindo profundidade de 680 metros. Pressão atual de 68 atmosferas absolutas. Temperatura, 4 graus Celsius. Movimento detectados nas proximidades, possível forma de vida. Ela parece bioluminescente. É uma... lula? Negativo, organismo não identificado. Se movendo de maneira acelerada e irregular. Que... Eu nunca vi algo se mover... assim. Checando sistema de gases para neutralização de narcose por nitrogênio... tudo está funcionando. A criatura... A criatura está se aproximando! Ativando propulsores de... O que é... A luz está...? Base, abortar missão! Abortar missão! A LUZ TÁ CHEGANDO! ALGUÉM ME TIRA DAQUI! BASE! POR FAVO - [ruído ininteligível]"

- Transmissão recuperada de mergulhador desaparecido

## PROFUNDO
**ENERGIA** VD 200

**SANGUE** • CRIATURA • ENORME

**PRESENÇA PERTURBADORA**
DT 30 • 6d6 mental • NEX 65%+ é imune

**SENTIDOS** Percepção 2d20+10 | Iniciativa 4d20+15
PERCEPÇÃO ÀS CEGAS, VISÃO NO ESCURO

**DEFESA** 34
**FORTITUDE** 2d20+10
**REFLEXOS** 4d20+15
**VONTADE** 2d20+10

**PONTOS DE VIDA** **380** | Machucado 190
**RESISTÊNCIAS** Balístico, corte, impacto, perfuração, Energia e Sangue 20
**VULNERABILIDADES** Morte e fogo

**DESLOCAMENTO** **6m** | 4❏
NATAÇÃO 15m | 10❏

**AGI** 4 **FOR** 4 **INT** 2 **PRE** 2 **VIG** 2

**PERÍCIAS** Furtividade 4d20+10

**CAMUFLAGEM SUBMERSA**
Quando está submerso, o Profundo recebe camuflagem contra seres a 1,5m e camuflagem total contra seres a mais de 1,5m, e recebe +10 em Furtividade.

**REGENERAÇÃO ACELERADA**
As luzes vermelhas emitidas pelo corpo do Profundo correm pelo seu corpo alimentando-o com Energia e fornecendo a ele Cura Acelerada 20/ Morte e fogo.

**AÇÕES**
PADRÃO ◆ **AGREDIR**

**MORDIDA** *Corpo a corpo*
**TESTE** 4d20+25 | **DANO** 4d10+20 perfuração

**TENTÁCULOS** *Corpo a corpo x6*
**TESTE** 4d20+25 | **DANO** 2d10+10 impacto

*O Profundo não pode fazer mais de dois ataques de tentáculos contra o mesmo ser na mesma ação agredir.*

REAÇÃO ❖ **AGARRÃO**
Quando atinge um ser com um de seus ataques de tentáculos, o Profundo pode fazer a manobra agarrar (teste 4d20+30) contra ele. O Profundo possui incontáveis tentáculos; ele só pode manter um ser agarrado dessa forma por vez, mas não perde seus ataques de tentáculos quando faz isso.

LIVRE ❖ **MASTIGAR**
Uma vez por rodada, se o Profundo acertar dois ataques de tentáculo em um mesmo ser na mesma rodada, pode fazer um ataque adicional com sua mordida.

COMPLETA ❖ **ENGOLIR**
Se começar seu turno agarrando um ser com seus tentáculos, o Profundo faz um teste de agarrar contra ela (teste 4d20+30). Se vencer, engole o ser (caso contrário o ser se liberta do tentáculo). Um ser engolido fica aprisionado em um sistema digestivo vermelho cheio de ácido paranormal e fileiras de dentes; ele continua agarrado, fica cego, tem cobertura total contra efeitos vindos do lado de fora do Profundo (e vice-versa) e sofre 2d10 pontos de dano de Sangue e 2d10 pontos de dano de perfuração no início de cada um dos turnos do Profundo. O ser engolido pode escapar vencendo um teste de agarrar ou de Acrobacia contra o Profundo ou causando pelo menos 30 pontos de dano a ele. Isso faz com que o Profundo regurgite o ser engolido, que fica caído em um espaço adjacente desocupado na frente dele. O Profundo só pode manter um ser engolido por vez. Seres do lado de fora do Profundo podem tentar auxiliar o ser engolido atacando o mesmo ponto externamente; fazer isso exige gastar uma ação de movimento e passar em um teste de Percepção (DT 25) para localizar o ponto correto.

COMPLETA ❖ **ONDA ENERGÉTICA**
O Profundo emite uma onda de Energia invisível que enlouquece todos os sistemas eletrônicos em um raio de 90m ao seu redor. Os dispositivos, veículos e demais aparelhos na área reagem de forma caótica a critério do mestre, desligando-se, piscando, entrando em curto e até mesmo explodindo. Se o item estiver sendo portado, seu portador pode evitar que ele enlouqueça com um teste de Vontade (DT 25).

# MEMENTO MORI

Ele chega vagarosamente, como precisa ser. Os momentos finais transcorrendo na superfície enevoada de sua ampulheta decorada como crânios deteriorados. O presságio do fim, a ave da morte apresentando-se para reclamar mais uma dívida.

As lendas dessa criatura podem ser encontradas por toda a história humana há centenas de anos. Alguns crêem que a origem de sua manifestação é o pavor gerado pelos infames médicos da peste no século XIV, simbolizando a onda de morte e pestilência que devastou milhares. Porém, uma história repetida tantas vezes está fadada a se tornar real, especialmente quando se trata do Outro Lado.

O Memento Mori é uma criatura de aparência humanoide encapuzada, seu rosto um crânio de pássaro apodrecido com Lodo preto escorrendo de onde deveriam estar seus olhos. Ele se move lentamente, arrastando o manto que se mescla a uma vestimenta longa e escura, coberto por uma capa que se assemelha às penas negras de um pássaro morto. Em suas mãos de apenas três dedos cobertas por luvas de couro preto, carrega a ampulheta final preenchida por cinzas.

Nem todos conseguem enxergá-lo, mas os poucos escolhidos como suas vítimas marcadas são consumidos pelo desespero: a lembrança do que sempre esteve destinado, mas nunca esteve tão perto. Todos escolhem esquecer, afinal, não há vantagem em se manter pensando nisso o tempo todo; é natural tentar viver e aproveitar todos os seus momentos sem essa constante memória fatídica. Mas o seu semblante é o fim da escolha e cada vagaroso passo na direção do seu escolhido é uma recordação.

Fugir é inútil, ele nunca estará mais longe do que antes.

Lembre-se da morte.

## ENIGMA DE MEDO

Pergaminhos antigos, perdidos no fundo das estantes grandes bibliotecas, contam lendas sobre ludibriar a morte. Uma vez que uma pessoa se torna alvo do Memento Mori, não há como escapar dele, mas ainda é possível distraí-lo para ganhar algum tempo de vida. Se estiver sem sua ampulheta, o Memento Mori para de perseguir seu alvo e passa a perseguir o item amaldiçoado até recuperá-lo. Além disso, existem mitos sobre um ritual capaz de destruir a ampulheta, matando de vez o Memento Mori e libertando o alvo da perseguição, mas não há informações úteis sobre isso - até onde se sabe.

## MEMENTO MORI

**MORTE**

**VD 260**

CONHECIMENTO • MEDO • CRIATURA • MÉDIA

**PRESENÇA PERTURBADORA**

DT 35 • 8d6 mental • NEX 80%+ é imune

**SENTIDOS** Percepção 4d20+20 | Iniciativa 2d20+15

VISÃO NO ESCURO

**DEFESA** 44

**FORTITUDE** 4d20+20
**REFLEXOS** 2d20+15
**VONTADE** 4d20+20

**PONTOS DE VIDA** **650** | Machucado 325

**RESISTÊNCIAS** Balístico, corte, impacto, perfuração e Morte 20

**VULNERABILIDADES** Energia

**DESLOCAMENTO** **9m** | 6☐

**AGI** 1 **FOR** 1 **INT** 3 **PRE** 3 **VIG** 3

**PERÍCIAS** Furtividade 2d20+30

### A AMPULHETA DA MORTE

Ao surgir na Realidade, o Memento Mori já possui um alvo. Esse alvo, normalmente uma pessoa, passa a ter seu tempo restante de vida contado pela areia que escorre na *Ampulheta da Morte*. Nas mãos de uma pessoa, a *Ampulheta* conta como um item amaldiçoado de Morte indestrutível que precisa ser empunhado com uma mão para ser usado e ocupa 1 espaço. O portador da *Ampulheta* pode gastar uma ação padrão, 2 PE e 2 pontos de Sanidade para descobrir o nome do ser vinculado a areia que está caindo e quanto tempo ele ainda tem de vida, em um valor estimado, mas nunca exato.

### ININTERRUPTO

O Memento Mori não corre, e a cada rodada só pode usar uma de suas ações para se deslocar. Contudo, ele não é afetado por nenhuma condição ou efeito (paranormal ou não) que reduza ou impeça seu deslocamento. Por exemplo, ao ser coberto por uma rede de pesca, ele estará em pé em um piscar de olhos, livre da rede para caminhar em direção ao seu alvo.

### INEVITÁVEL FIM

A morte é inevitável para todas as pessoas. Quando seus pontos de vida são reduzidos a 0, o Memento Mori não morre. Ele apenas desaparece em cinzas e sombras até o fim da cena, podendo reaparecer futuramente para continuar perseguindo seu alvo.

### AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

**GARRAS** *Corpo a corpo x2*
**TESTE** 5d20+30 | **DANO** 4d10+30 corte

MOVIMENTO ❖ **VISAGEM**

Até três vezes por cena, o Memento Mori pode se teletransportar para qualquer espaço desocupado em alcance extremo. Alternativamente, ele pode gastar um uso desse poder para ficar invisível até realizar uma ação diferente de se mover.

PADRÃO ❖ **ENCARAR O ABISMO**

O Memento Mori encara um ser em alcance curto e obriga-o a testemunhar o vazio inevitável da morte em seu olhar. A vítima sofre 4d10+30 pontos de dano de Morte e revela suas memórias e pensamentos para o Memento Mori (Vontade DT 35 reduz à metade e evita a revelação). A criatura costuma usar esse poder para localizar sua ampulheta, quando perdida.

PADRÃO ❖ **REVELAR A AMPULHETA**

O Memento Mori revela sua ampulheta de suas vestes sombrias. Todas as pessoas em até 36m capazes de ver a ampulheta são forçadas a testemunhar, no interior de suas areias, presságios de incontáveis mortes que se revelam por instantes. Após terem suas mentes invadidas por falecimentos, dos mais trágicos aos mais cotidianos, as vítimas sofrem 8d6 pontos de dano mental (Vontade DT 35 reduz à metade).

COMPLETA ❖ **ATRAIR A AMPULHETA**

Se estiver em alcance curto de sua ampulheta, mesmo sem poder vê-la, O Memento Mori sente sua presença e a teletransporta para suas mãos.

# Rascunho

**Nos corredores abandonados pelo homem e pela crença, vaga o erro de Deus. Uma ideia abortada de algo que nunca foi, uma criatura cuja própria existência é um paradoxo. Contornos negros rasgando o ar de forma mutante, inconstante e distorciva como rabiscos de uma concepção abandonada que não foi devidamente esquecida. A coceira no fundo da mente que jamais pode ser satisfeita, o desconforto psíquico feito real.**

O Rascunho é manifestado através da concepção do horror esquecido, uma memória apagada que cresce como um tumor dentro da mente, o vazio do esquecimento tomando uma forma não pela lembrança, mas pela ideia da sua existência. Uma memória que poderia ser qualquer coisa, mas por ter se tornado o nada, manifestou-se como o impossível.

Muitas vezes identificado erroneamente como sintoma de transtornos psicológicos ou experiências lisérgicas, o comportamento imprevisível e horripilante dessa criatura a torna um dos maiores mistérios registrados por investigadores paranormais, principalmente por seu método de manifestação: o Rascunho não pode ser enxergado diretamente.

O leve movimento no canto extremo da sua visão, o fio de cabelo na frente do seu olho, a sombra estranha que você jurou ter se movido atrás de você, a silhueta parada no canto do seu quarto… O Rascunho se aproxima através das pequenas janelas de oportunidade que seu cérebro abre inconscientemente, e está cada vez mais perto.

## RASCUNHO
**CONHECIMENTO**

**VD 300**

**ENERGIA**

CRIATURA • MÉDIA

**PRESENÇA PERTURBADORA**

DT 35 • 7d8 mental • NEX 90%+ é imune

**SENTIDOS** Percepção 5d20+25 | Iniciativa 3d20+15

PERCEPÇÃO ÀS CEGAS, VISÃO NO ESCURO

**DEFESA** 48

**FORTITUDE** 4d20+20
**REFLEXOS** 3d20+15
**VONTADE** 5d20+25

**PONTOS DE VIDA** **750** | Machucado 375

**RESISTÊNCIAS** Balístico, corte, impacto, perfuração, Conhecimento e Energia 20

**VULNERABILIDADES** Sangue

**DESLOCAMENTO** **15m** | 10❑

**AGI** 2 **FOR** 2 **INT** 5 **PRE** 5 **VIG** 2

**ELE NÃO EXISTE**

O Rascunho não está lá. Pelo menos não quando você está procurando por ele. Em outras palavras, essa criatura é invisível (veja p. 125), inaudível e incorpórea (ela sempre será bem-sucedida em testes de Furtividade) enquanto houver qualquer outro ser olhando-a diretamente — mesmo que pelo reflexo de um espelho, por exemplo. Por outro lado, se ela não está sendo observada diretamente, perde essas três características. Combater uma criatura sem poder olhá-la diretamente ocasiona nas mesmas penalidades de estar cego.

**VULNERABILIDADE À LUZ**

O Rascunho é incapaz de permanecer em ambientes com fontes de luz capazes de iluminá-lo por completo. Nessa situação, ele sofre –10 na Defesa, perde suas resistências a dano e fará de tudo para fugir.

**AÇÕES**

MOVIMENTO ❖ **POSSUIR OBJETO**

Se não estiver sendo observado, uma vez por rodada, o Rascunho pode empregar sua telecinesia macabra para arremessar um objeto contra um ser em alcance médio. O alvo sofre 4d6 pontos de dano de impacto (Reflexos DT 35 reduz à metade). Esse dano é dobrado se o objeto for muito pesado (motocicleta, geladeira…).

PADRÃO ❖ **ATERRORIZAR**

O Rascunho usa sua manifestação inconstante para perturbar a mente de suas vítimas. Seja parado no canto de um quarto, piscando na extremidade da sua vista, trazendo calafrios atrás de sua nuca ou interferindo com aparelhos eletrônicos, esta criatura não estará satisfeita até que a vítima se torne tão instável quanto ela. Todos os seres em até 9m à escolha do Rascunho sofrem 7d8 pontos de dano mental (Vontade DT 35 reduz à metade).

COMPLETA ❖ **PISCAR**

O Rascunho pode, até três vezes por cena, se teletransportar para um espaço desocupado em alcance extremo, mesmo sem ter linha de visão com ele. Se ele surgir adjacente a outro ser, pode usar a habilidade Aterrorizar como ação livre contra esse ser.

# MEDUSA

**Um dos mitos mais populares na história humana, o conto da terrível criatura ctônica que transforma todos que a observam diretamente em pedra se distorce através do Outro Lado em uma manifestação ainda mais cruel e horripilante.**

Uma forma feminina, com um corpo serpentino completamente escuro como uma sombra que rasteja, uma silhueta esquelética e perturbadora banhada na escuridão, com apenas seus penetrantes olhos se revelando nas sombras, sussurrando... convidando seu alvo para uma irresistível visão final.

A Medusa é uma criatura que almeja ser consumida, apreciada e devorada... não fisicamente, mas pelos olhares da Realidade. Uma visão da beleza horrenda do Outro Lado, colecionando vítimas montadas como montanhas ou esculturas de indivíduos paralisados no tempo, cada segundo estendido a eras incalculáveis, forçadas a se manterem acordadas e petrificadas, destinadas a fitar sua algoz pelo resto de suas eternidades.

A Medusa é uma manifestação poderosa, mas de certa forma, territorial. Uma entidade que se mantém em um covil de ruínas, um templo moldado em sua própria adoração eterna, esculpido pelos corpos e almas de todos aqueles que não foram capazes de resistir à tentação da contemplação infinita.

## MEDUSA
**CONHECIMENTO**

**VD 320**

**MORTE** • CRIATURA • GRANDE

**PRESENÇA PERTURBADORA**

DT 40 • 9d6 mental • NEX 95%+ é imune

**SENTIDOS** Percepção 5d20+25 | Iniciativa 4d20+20

FARO, VISÃO NO ESCURO

**DEFESA** **50**

**FORTITUDE** 4d20+20
**REFLEXOS** 4d20+20
**VONTADE** 5d20+25

**PONTOS DE VIDA** **380** | Machucado 190

**IMUNIDADES** Conhecimento
**RESISTÊNCIAS** Corte, impacto, perfuração e Morte 20
**VULNERABILIDADES** Sangue

**DESLOCAMENTO** **12m** | 8□

ESCALADA 12m | 8□
NATAÇÃO 12m | 8□

**AGI** 4 **FOR** 3 **INT** 4 **PRE** 5 **VIG** 3

**CAMUFLAGEM SOMBRIA**

Em ambientes de penumbra ou escuridão, a Medusa recebe camuflagem e +10 em Furtividade.

**CONHECIMENTO DE ERAS**

A Medusa carrega a ideológica perfeição helênica de eras em suas capacidades, sendo considerada expert em todas as perícias (para perícias não listadas na ficha, ela tem 4d20+20). Além disso, ela é capaz de se comunicar com pessoas normalmente.

**OLHAR PETRIFICANTE**

Um ser que olhe diretamente nos olhos da Medusa deve fazer um teste de Reflexos (DT 40). Caso falhe, não consegue desviar o olhar a tempo e fica petrificado. Essa condição é temporal, e não física; o corpo não se torna rochoso, parecendo apenas estar paralisado. Se atacado, será ferido normalmente, mas o ferimento não irá revelar a passagem do tempo (por exemplo, o sangue não irá escorrer). A única forma conhecida de salvar um ser nessa condição é matar a Medusa que o petrificou. Lutar contra a criatura sem olhar diretamente para ela ocasiona nas mesmas penalidades de estar cego.

**RECUPERAÇÃO ACELERADA**

Assim como nos mitos, esta lendária criatura é muito difícil de ser derrotada, regenerando quaisquer ferimentos como se a própria Morte estivesse ao seu lado, protegendo-a. Ela possui Cura Acelerada 20, mas essa cura não recupera dano causado por acertos críticos ou golpes de corte especificamente desferidos contra seu pescoço (Defesa 60).

**VENENO MORTAL**

Um ser atingido pelas garras ou pelo jato venenoso da Medusa fica envenenado. No início de cada um de seus turnos, a vítima deve fazer um teste de Fortitude (DT 40). Se falhar, sofre 4d10 pontos de dano de Morte. Se passar, se cura do veneno.

**AÇÕES**

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

**GARRAS** *Corpo a corpo x2*
**TESTE** 5d20+35 | **DANO** 8d8+20 corte

**CAUDA** *Corpo a corpo*
**TESTE** 5d20+35 | **DANO** 8d8+40 impacto

**JATO VENENOSO** *Distância ☼ LONGO*
**TESTE** 5d20+35 | **DANO** 8d12 Morte

REAÇÃO ❖ **AGARRÃO**
Se a Medusa acertar um ataque de cauda, pode tentar agarrar o alvo (teste 5d20+37).

LIVRE ❖ **DILACERAR**
Se a Medusa acertar seus dois ataques de garra, dilacera o alvo com violência admirável, causando mais 8d8 pontos de dano de corte.

PADRÃO ❖ **SUSSURRAR MALÉFICO**
A Medusa conhece a verdade por trás da natureza humana e sabe quais palavras pronunciar para perturbar a mente e corromper a alma. Um ser em alcance médio sofre 6d10 pontos de dano mental (Vontade DT 40 reduz à metade).

PADRÃO ❖ **SUGESTÕES IRRESISTÍVEIS**
A Medusa pode sibilar palavras que tentam a mente a enxergar toda a verdadeira beleza que ela tem a oferecer. Um ser em alcance médio deve fazer um teste de Vontade (DT 40). Se falhar, não consegue evitar de olhar para a Medusa até o início de seu próximo turno.

COMPLETA ❖ **RASTEJAR IMPARÁVEL**
A Medusa dispara em um rastejar assustadoramente ágil. Ela percorre até o dobro de seu deslocamento ignorando terreno difícil. Se ela terminar seu rastejar adjacente a um ser, pode atacá-lo com suas garras ou cauda como uma ação livre.

# AMIGO IMAGINÁRIO

*"Quando o Sino tocar, a criatura vai retornar e todo mundo vai morrer."*

A verdadeira arte é só um reflexo dos sentimentos de quem a contempla, e a criatura da ilha de Tipora é o resultado da devoção de um artista, consumido pela sua própria obsessão, na busca da perfeição. A obra de arte perfeita tomada forma, impecável, manifestada e viva.

Criado pelo delírio coletivo de uma pequena civilização isolada intensificado pelos efeitos do composto impossível gerado conjuntamente pelas entidades de Sangue e Morte através de um processo misterioso associado a um objeto conhecido como Sino de Tenebris, o Amigo Imaginário é um ser encapuzado com mais de dois metros e meio, alongado e curvado. Longos tentáculos se movem sutilmente embaixo do que parece ser um manto marrom, feito de um material irreconhecível, que também esconde braços apodrecidos com dedos esqueléticos e pontudos.

Do abismo em seu rosto, uma cascata da Tinta vermelho-ocre jorra no chão incessantemente. Os arredores parecem derreter. Tudo parece derreter. Nada parece real. Ele é real. Alimentado pelo medo daqueles que tiveram seus segredos manipulados, a criatura consome e derrete em uma tormenta de euforia e sentimentos daqueles ingênuos demais para conseguir escapar, ou tolos demais para decidir enfrentá-la.

Após ter se originado em uma ilha isolada com um passado ainda mais misterioso, agora abandonada pelos seus antigos habitantes após o evento que ecoa conhecido como "O Incidente da Ilha", a manifestação original da criatura foi contida. Porém, o trauma daqueles que presenciaram o massacre na pequena igreja da ilha nunca poderá ser esquecido e enquanto a história da ilha de Tipora for recontada por seus sobreviventes, o Medo gerado por sua forma se expandirá de forma cada vez mais horripilante e poderosa.

A paranoia constante, os pesadelos sem fim, a abstinência da tinta no âmago do ser... Deus tenha piedade daqueles que escutarem o Sino tocar mais uma vez.

# AMIGO IMAGINÁRIO

**MORTE** ◆ **SANGUE**

**VD 360**

CRIATURA ◆ GRANDE

**PRESENÇA PERTURBADORA**

DT 40 ◆ 8d8 mental

**SENTIDOS** Percepção 5d20+30 | Iniciativa 5d20+30

PERCEPÇÃO ÀS CEGAS (ALCANCE EXTREMO)

**DEFESA** **56**

**FORTITUDE** 4d20+20
**REFLEXOS** 5d20+30
**VONTADE** 5d20+30

**PONTOS DE VIDA** **1.000** | Machucado 500

**IMUNIDADES** Morte, Sangue
**RESISTÊNCIAS** Balístico, corte, impacto e perfuração 20
**VULNERABILIDADES** Energia

**DESLOCAMENTO** **12m** | 8□

**AGI** 5 **FOR** 5 **INT** 3 **PRE** 5 **VIG** 4

**PERÍCIAS** Furtividade 5d20+30 (5d20+50 se estiver em um quadro)

**QUADROS**

A presença do Amigo Imaginário é resultado de uma série de interações entre pessoas e sete quadros influenciados pelo Medo. Essas interações, chamadas de "Entrar no Quadro", são tentativas de compreender ou se relacionar com a arte exibida na pintura e, embora geralmente sejam intencionais, podem ocorrer inconscientemente. Sempre que uma pessoa observa uma das pinturas por algum tempo, deve fazer um teste de Vontade (DT 40). Se falhar, passa por profundas e perturbadoras experiências mentais que incluem reviver memórias, confrontar traumas, vivenciar ilusões relacionadas ao quadro ou quaisquer efeitos similares que o mestre julgar apropriados. Ao "Entrar no Quadro", a pessoa sofre 8d8 pontos de dano mental (Vontade DT 40 evita). Quando uma pessoa "Entra no Quadro", a condição da Membrana na região se deteriora, permitindo que o Medo seja "alimentado" pelo imaginário da população local.

**O SINO**

Quando o Amigo Imaginário aparece, todas as pessoas em alcance extremo capazes de ouvi-lo escutam um sino, cada vez mais alto, que vem do interior da criatura, como se ela emitisse gritos ritmados. Cada pessoa afetada fica pasma por 1 rodada (Vontade (DT 40 evita e a pessoa não pode mais ser afetada por esta habilidade até o fim da cena). Além disso, qualquer pessoa que tenha falhado e também tenha "Entrado em um Quadro" fica impossibilitada de se afastar do Amigo Imaginário até o fim da cena. O sino se repete no início de cada turno do Amigo Imaginário.

**FRENESI DE SANGUE**

Ao ficar machucado, o Amigo Imaginário é tomado por uma fúria sanguinolenta e se torna mais ágil e violento. Ele sofre as seguintes alterações:

- Vigor muda para 5;
- Fortitude muda para 5D+30;
- Recebe deslocamento de escalada 15m | 10□;
- Passa a ter duas ações padrão e duas ações de movimento;
- O som emitido pela habilidade "O Sino" fica distorcido, causando um formigamento interno, fome, abstinência e necessidade de morder algo. Em vez de ficar pasma, a pessoa que falhar no teste deve gastar suas ações para alcançar o ser vivo mais próximo e tentar mordê-lo com força ou morde a si mesma, a critério do mestre. Pessoas que já tenham passado no teste de Vontade contra a versão anterior do Sino precisam fazer testes novamente contra essa versão. O sino se repete nos inícios de cada turno do Amigo Imaginário, mas qualquer pessoa bem-sucedida contra esse efeito fica imune a ele até o fim da cena.

**AÇÕES**

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

**GARRAS** *Corpo a corpo x2*
**TESTE** 5d20+40 | **DANO** 4d10+10 corte

**TENTÁCULOS** *Distância* ☼ *MÉDIO*
**TESTE** 5d20+40 | **DANO** 4d10+20 impacto

REAÇÃO ❖ **AGARRÃO**

Se o Amigo Imaginário acertar um ataque

de tentáculos, pode tentar agarrar o alvo (teste 5d20+42). Uma criatura agarrada dessa forma pode ser libertada se o tentáculo for destruído (Defesa 30, PV 50, imune a Morte e Sangue, vulnerável a Energia). Se o tentáculo for destruído, o Amigo Imaginário perde 50 pontos de vida

COMPLETA ❖ **DERRETER**

O Amigo Imaginário puxa um alvo agarrado até sua face e despeja sua tinta corrosiva em seu rosto. A vítima sofre 4d10+10 pontos de dano de Morte e 4d10+10 pontos de dano de Sangue (Fortitude DT 40 reduz à metade).

COMPLETA ❖ **DISSOLVER**

O Amigo Imaginário puxa um alvo agarrado e começa a envolvê-lo com outros tentáculos na tentativa de consumir o ser. A vítima sofre 4d10+20 pontos de dano químico (Fortitude DT 40 reduz à metade) e o Amigo Imaginário recupera PV igual ao dano causado.

# NOVAS AMEAÇAS DA REALIDADE

Nem todas as fontes de terror e medo vêm do Outro Lado. Muitas vezes é aqui mesmo, em nosso mundo, que grandes temores se materializam. De animais domésticos a predadores selvagens, de criminosos urbanos a assassinos em série, a Realidade se revela uma inesgotável fonte de ameaças.

## BÊBADO LOCAL — VD 10

Simpático, falante e sempre cheio de histórias, o bêbado local é aquele sujeito conhecido por todos da vizinhança. Alguns são vendedores de pequenas utilidades, como doces ou panos de prato, enquanto outros vivem de pequenos serviços e da bondade alheia. Qualquer que seja sua origem, ele circula pelas ruas, saltando de bar em bar, sempre em busca do próximo trago. Nas pequenas localidades, em especial, muitas vezes faz parte do folclore local, e entre uma bebida e outra paga por uma alma caridosa, compartilha histórias e fofocas das cercanias. Apesar de nem sempre gozar de uma boa reputação, o bêbado local pode ser uma valiosa fonte de informações para agentes de fora da cidade, ou um eficiente espião para aqueles que querem ficar a par dos movimentos de forasteiros.

PESSOA ◆ MÉDIA

**SENTIDOS** Percepção d20+5 | Iniciativa d20

**DEFESA 12**

**Fortitude** d20+5 | **Reflexos** d20 | **Vontade** –2d20

**PONTOS DE VIDA 6** | Machucado 3

RESISTÊNCIAS | QUÍMICO 1

**DESLOCAMENTO** 6m | 4□

**AGI** 1 **FOR** 1 **INT** 0 **PRE** 0 **VIG** 1

**PERÍCIAS** Diplomacia d20+5

**CAUSOS E HISTÓRIAS** O bêbado local conhece muitas histórias, passadas e presentes, de sua região. Um personagem recebe +5 em testes de Investigação para interrogar um bêbado local, desde que a DT da informação seja 20 ou menos.

**ESPIÃO INVOLUNTÁRIO** O bêbado local pode ser empregado como um espião por um NPC interessado em informações locais. Sempre que um personagem interage com um bêbado local, deve fazer um teste de Intuição ou Vontade (DT 15). Se falhar, revela inadvertidamente alguma informação relevante; cada informação revelada fornece um bônus de +5 que o mestre pode gastar ao longo da missão para aumentar a DT de um teste relacionado à investigação, representando o uso dessa informação contra os personagens.

**INVISIBILIDADE SOCIAL** É fácil não perceber o bêbado local. Talvez ele se esforce para passar despercebido, ou talvez ignorar sua presença seja fácil para pessoas socialmente privilegiadas. Se o bêbado não estiver fazendo nenhuma ação chamativa, outras pessoas precisam passar em um teste de Percepção (DT 15) para notar sua presença.

**AÇÕES**

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

**SOCO** *Corpo a corpo*

Teste d20 | Dano 1d3+1 impacto

## BUROCRATA — VD 10

Dos serviços públicos aos diversos negócios privados, a necessidade de organizar procedimentos, normas e informações é, muitas vezes, um mal necessário. Burocratas são pessoas encarregadas desses procedimentos, e têm como função zelar pela devida execução de todos os trâmites organizacionais. Infelizmente, muitas vezes isso pode se revelar um problema quando o tempo está contra os personagens.

PESSOA ◆ MÉDIA

**SENTIDOS** Percepção 2d20+5 | Iniciativa –2d20

**DEFESA 11**

**Fortitude** d20 | **Reflexos** d20 | **Vontade** 2d20+5

**PONTOS DE VIDA 6** | Machucado 3

**DESLOCAMENTO** 9m | 6□

**AGI** 1 **FOR** 1 **INT** 2 **PRE** 2 **VIG** 1

**PERÍCIAS** Diplomacia 2d20+5, Profissão (burocrata) 2d20+10

**ATENDIMENTO PROTOCOLAR** A categoria inicial de atitude do burocrata com pessoas desconhecidas é sempre indiferente. Enquanto o burocrata tiver uma atitude indiferente (ou pior) em relação a uma pessoa, ela sofre –5 em testes baseados em Intelecto e Presença contra ele.

**BUROCRACIA FRUSTRANTE** Lidar com um labirinto de regras que não parecem fazer sentido pode frustrar mesmo o mais experiente dos agentes. Sempre

que um personagem falha em um teste baseado em Intelecto ou Presença contra o burocrata, perde 1 ponto de Sanidade.

**MOROSIDADE** Se o burocrata estiver envolvido em uma cena onde o tempo seja um fator importante (como uma investigação com urgência), cada personagem deve fazer um teste de Diplomacia (DT 15) ao encontrá-lo pela primeira vez. Se falhar, perde uma rodada envolvido em alguma discussão ou procedimento.

**PREENCHA O FORMULÁRIO** Qualquer que seja sua função, o burocrata pode ser uma fonte de informações importantes para os personagens. Desde que eles preencham o formulário adequado. Interrogar um burocrata em busca de informações exige uma perícia específica, determinada pelo mestre, conforme sua área de atuação. Exemplos incluem Artes para a recepcionista de uma galeria de artes, Crime para um funcionário de um tribunal, Religião para o secretário de uma igreja etc. Testes de interrogação usando a perícia errada falham automaticamente. Os personagens podem tentar adivinhar a perícia adequada ou interagir com o burocrata para descobri-la.

**AÇÕES**

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

**SOCO** *Corpo a corpo*
Teste d20 | Dano 1d3+1 impacto

## FAZENDEIRO ISOLADO VD 20

A vida em uma fazenda não é fácil. Muitas vezes distantes de outras famílias ou da cidade mais próxima, as pessoas do campo aprendem a resolver as coisas com as próprias mãos. Alguns se tornam naturalmente desconfiados de estranhos e desconhecidos, pois sabem que nem sempre podem contar com ajuda nas redondezas. Acostumados a contar apenas consigo e com sua família, se tornam estranhos e pouco receptivos.

PESSOA ◆ MÉDIA

**SENTIDOS** Percepção 2d20+5 | Iniciativa d20

**DEFESA 16**

**Fortitude** 2d20+5 | **Reflexos** d20 | **Vontade** 2d20+5

**PONTOS DE VIDA 16** | Machucado 8

**DESLOCAMENTO** 9m | 6❑

**AGI** 1 **FOR** 2 **INT** 1 **PRE** 2 **VIG** 2

**PERÍCIAS** Profissão (fazendeiro) 2d20+5

**DE SOL A SOL** O fazendeiro isolado não fica inconsciente por ter seus pontos de vida reduzidos à 0.

**HISTÓRIAS DE PESCADOR** Sendo uma fonte infinita de causos e histórias da região onde vive, o fazendo pode ajudar os personagens, se estiver disposto. Se os personagens compartilharem sua investigação com o fazendeiro, ele pode, a critério do mestre, fazer um teste de revisar o caso (*OPRPG*, p. 93) usando Profissão (fazendeiro). Se passar, fornece uma pista para o caso usando sua vivência no mato ou histórias de antepassados para explicá-la.

**RESILIÊNCIA DO CAMPO** Acostumado a resolver os perrengues do dia a dia com as próprias mãos e com a paciência exigida pela natureza, o fazendeiro pode usar Profissão (fazendeiro) no lugar de perícias baseadas em Força ou Presença.

**AÇÕES**

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

**PANCADA** *Corpo a corpo*
Teste 2d20+5 | Dano 1d3+5 impacto

**PEIXEIRA** *Corpo a corpo*
Teste 2d20+5, crítico 19 | Dano 1d8+5 corte

**ESPINGARDA** *À distância* ☼ CURTO
Teste 2d20+5, crítico x3 | Dano 4d6 balístico

**MOVIMENTO ❖ ATIÇAR OS CÃES**
O fazendeiro comanda seus cães de guarda para avançar sobre um alvo em alcance curto. Os animais investem com ferocidade, cercando o alvo e esperando a melhor oportunidade para atacar. O próximo ataque que o fazendeiro acertar causa +1d8 pontos de dano de perfuração e deixa o alvo caído (Luta DT 15 evita a condição).

## INVESTIGADOR VD 40

O investigador é um agente a serviço da lei, especializado em trabalho investigativo, principalmente em campo. Ele pode ser um escrivão ou agente da polícia civil, um investigador privado de uma empresa de seguros ou de uma grande corporação, ou um detetive particular, atuando a favor ou contra os agentes da Ordem.

PESSOA ◆ MÉDIA

**SENTIDOS** Percepção 2d20+5 | Iniciativa 2d20+5
**DEFESA 18**
**Fortitude** d20 | **Reflexos** 2d20+5 | **Vontade** d20+5
**PONTOS DE VIDA 68** | Machucado 34
**DESLOCAMENTO** 9m | 6❑

**AGI** 2 **FOR** 1 **INT** 2 **PRE** 1 **VIG** 2

**PERÍCIAS** Crime 2d20+5, Diplomacia 1d20+5, Furtividade 2d20+5, Intuição 1d20+5, Investigação 2d20+5

**FONTE DE INFORMAÇÕES** Um investigador amigável (com uma categoria de atitude amistosa ou prestativa) pode ser uma valiosa fonte de informações. Uma vez por interlúdio, se puderem consultar um investigador amigável, os personagens recebem um bônus de +5 em uma única ação de revisar caso. Por mais amigável que um investigador seja, ele tem suas próprias obrigações; o mestre tem a palavra final sobre a disponibilidade de qualquer investigador que os personagens conheçam.

**AÇÕES**

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
**SOCO** *Corpo a corpo*
Teste 2d20+10 | Dano 1d3+1 impacto

**REVÓLVER** *À distância* ☼ *CURTO*
Teste 2d20+10, crítico 19/x3 | Dano 2d6+6 balístico

**MOVIMENTO ❖ OLHAR DO INVESTIGADOR**
O investigador faz um teste de Investigação (DT 15) para observar alguma fraqueza em um ser em alcance médio. Se passar, seus ataques contra esse ser causam +1d6 pontos de dano até o fim da cena.

## MÉDICO — VD 20

Treinados para socorrer pessoas, médicos podem ser a salvação de um grupo de sobreviventes ou de uma equipe de agentes em campo. Nas mãos de um profissional criminoso ou tomado pelo paranormal, entretanto, esse conhecimento pode ser usado para causar dor ou mesmo matar.

PESSOA ◆ MÉDIA

**SENTIDOS** Percepção 2d20+5 | Iniciativa d20
**DEFESA 13**
**Fortitude** d20+5 | **Reflexos** d20 | **Vontade** 2d20+5
**PONTOS DE VIDA 14** | Machucado 7
**DESLOCAMENTO** 9m | 6❑

**AGI** 1 **FOR** 1 **INT** 2 **PRE** 2 **VIG** 1

**PERÍCIAS** Ciências 2d20+5, Medicina 3d20+5

**CONHECIMENTO ANATÔMICO** Uma pessoa atingida por um ataque de bisturi do médico fica atordoada por uma rodada e sangrando (Fortitude DT 15 evita). Uma mesma pessoa só pode ser atordoada por esta habilidade uma vez por cena.

**AÇÕES**

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
**BISTURI** *Corpo a corpo*
Teste 2d20+5 crítico 18 | Dano 1d4+1 corte

**PADRÃO ❖ TRATAR FERIMENTOS**
O médico cura 2d10+2 pontos de vida de si mesmo ou de um ser adjacente. Ele só pode usar esta habilidade uma vez por dia por ser.

## RELIGIOSO — VD 40

Qualquer que seja sua fé, um líder religioso é uma pessoa de grande carisma, capaz de arrebatar a adoração de seus fieis. Religiosos responsáveis usam esse poder para ajudar sua congregação, enquanto outros manipulam seus seguidores em busca de riqueza, influência e, em certos casos, até mesmo como uma ponte para acessar poder paranormal.

PESSOA ◆ MÉDIA

**SENTIDOS** Percepção 3d20+5 | Iniciativa d20+5
**DEFESA 15**
**Fortitude** d20 | **Reflexos** d20 | **Vontade** 3d20+5
**PONTOS DE VIDA 32** | Machucado 16
**DESLOCAMENTO** 9m | 6❑

**AGI** 1 **FOR** 1 **INT** 2 **PRE** 3 **VIG** 1

**PERÍCIAS** Diplomacia 3d20+5, Intuição 3d20+5, Religião 3d20+5

**FÉ INABALÁVEL** O único poder sobrenatural em que o religioso acredita é aquele que emana de sua devoção. Ele recebe +10 em testes de Vontade contra efeitos paranormais (incluindo rituais).

**POTÊNCIA DA VOZ** Se o religioso tiver acesso a um microfone ou outro aparelho amplificador de voz, o alcance de suas habilidades aumenta em um passo e a DT para resistir a elas aumenta em +5.

**SEGUIDORES** Um religioso está sempre acompanhado por 1d4+1 devotos fieis (use a ficha de iniciados; *OPRPG*, p. 286), dispostos a qualquer coisa para protegê-lo.

**AÇÕES**

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

**PANCADA** *Corpo a corpo*
Teste ❖+5 | Dano 1d3+1 impacto

**PADRÃO ❖ VOZ GUIA**
O religioso é uma figura de orientação e aconselhamento. Uma pessoa em alcance curto e que possa ouvir o religioso recebe +❖ em seu próximo teste de perícia, desde que feito até o fim da próxima rodada.

**PADRÃO ❖ VOZ ACUSADORA**
As palavras de um religioso podem ser doloridas, principalmente quando esfregam as falhas, os erros e as culpas de alguém em sua própria cara. O religioso escolhe uma pessoa em alcance curto e humilha-a com seus defeitos; a vítima sofre 3d6 pontos de dano mental e fica alquebrada (Vontade DT 15 reduz à metade e evita a condição).

**REAÇÃO ❖ SACRIFÍCIO SAGRADO**
Uma vez por rodada, quando sofre dano, o religioso pode trocar de lugar com um seguidor adjacente, que sofre o dano em seu lugar.

# SERIAL KILLER

Serial killers, ou assassinos seriais, são indivíduos que cometem diversos homicídios em sequência, geralmente exibindo alguma semelhança entre si, como as características de suas vítimas ou seu método de assassinato. Estes assassinos possuem diversas motivações, desde patológicas até paranormais. Frequentemente metódicos e preparados para evitar a lei, são oponentes perigosos, mesmo para agentes acostumados com ameaças do Outro Lado.

## PREDADOR SOFISTICADO VD 60

Um assassino com tendência ao alpinismo social. Ele gosta de ter uma vida luxuosa, vivendo e trabalhando no topo de arranha-céus, de onde pode observar a mediocridade da vida de cima, subestimando tanto seus adversários empresariais quanto suas vítimas ingênuas. É do tipo que prefere mortes limpas e discretas — embora use métodos brutais quando tem a oportunidade — e usa seu status para que a vítima seja dada como desaparecida por muito tempo até que se encontre algum resquício de corpo.

PESSOA • MÉDIA

**SENTIDOS** Percepção 3d20+10 | Iniciativa 2d20+5
**DEFESA 21**
**Fortitude** d20+5 | **Reflexos** 2d20+10 | **Vontade** 3d20+10
**PONTOS DE VIDA 60** | Machucado 30
**DESLOCAMENTO** 9m | 6❑

**AGI** 2 **FOR** 2 **INT** 2 **PRE** 3 **VIG** 1

**PERÍCIAS** Diplomacia 3d20+10, Enganação 3d20+10, Intimidação 3d20+10

**ESCONDIDO EM PLENA VISTA** O ambiente ideal para o predador sofisticado caçar é em locais movimentados, como shopping centers ou metrôs. Nesses ambientes, ele pode usar Enganação no lugar de Furtividade e não sofre penalidades nem redução no deslocamento por realizar ações chamativas enquanto está furtivo.

**RECURSOS ABUNDANTES** O dinheiro é um poder da Realidade que abre muitas portas. O predador pode entrar em locais onde normalmente não poderia ou acessar documentos e aparelhos para os quais não teria, além de poder cometer crimes menores como agredir alguém em um bar sem ser punido judicialmente. Para crimes mais graves, a critério do mestre, ele pode conseguir algum "bode expiatório" que assuma a culpa.

**SORRISO SEDUTOR** Este assassino é capaz de manipular e atrair suas vítimas com seu carisma e artigos de luxo. Uma pessoa que não saiba que o predador é na verdade um assassino fica desprevenida contra ele e sofre –1D em testes contra ele. Essa habilidade não depende apenas de atração romântica; o predador pode, por exemplo, atrair um acionista, levando-o para um quarto de hotel onde prometeu compartilhar informações valiosas.

**AÇÕES**

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

**NAVALHA** *Corpo a corpo x2*
Teste 3d20+10, crítico 19/x3 | Dano 1d8+13 corte

**MACHADO** *Corpo a corpo x2*
Teste 3d20+10, crítico x3 | Dano 2d8+13 corte

**PISTOLA SILENCIADA** *À distância x2* ☼ *CURTO*
Teste 3d20+10, crítico x3 | Dano 1d12+13 balístico

**LIVRE ❖ ATAQUE FURTIVO**
Uma vez por rodada, o predador causa +3d6 pontos de dano com ataques corpo a corpo, ou à distância em alcance curto, contra alvos desprevenidos ou que esteja flanqueando.

**PADRÃO ❖ GUARDA-COSTAS**
O predador está sempre cercado por pessoas que manipulou ou comprou com seu dinheiro. Uma vez por cena, o predador chama 1d4+1 capangas (*OPRPG*, p. 284) que entram em cena no início da próxima rodada.

## CAÇADOR DE GENTE VD 80

Um caçador de gente está além da convivência social. Seus métodos são brutais e grotescos. Sua sede de sangue não pode ser racionalmente controlada. Seus limites para conviver com outras pessoas são pequenos e sua natureza apontada como "monstruosa" faz com que se isole em casas de campo ou prédios abandonados.

PESSOA • MÉDIA

**SENTIDOS** Percepção ⓴+5 | Iniciativa 2⓴+10
**DEFESA 23**
**Fortitude** 3⓴+10 | **Reflexos** 2⓴+10 | **Vontade** ⓴+5

**PONTOS DE VIDA 80** | Machucado 40

**DESLOCAMENTO** 9m | 6❑

**AGI** 2 **FOR** 3 **INT** 1 **PRE** 1 **VIG** 3

**PERÍCIAS** Atletismo 3⓴+10, Sobrevivência ⓴+10

**ABRUTALHADO** Caçadores de gente são capazes de feitos físicos assustadores e, muitas vezes, considerados sobrenaturais. Um caçador pode usar itens que exigem as duas mãos com uma só, além de usar objetos para criaturas de tamanho Grande sem sofrer penalidades. Além disso, recebem resistência a dano 10/paranormal enquanto estão machucados.

**ÁREA DE CAÇA** O caçador de gente sabe ser furtivo no ambiente isolado onde se esconde e caça, mesmo sendo corpulento e bruto. Determine a área de caça desse assassino (raio de 1km ao redor de sua morada). Nessa área, ele recebe +⓴ em testes de perícia.

**FARO PARA HUMANOS** Acostumado a caçar humanos, este assassino recebe +2⓴ em testes de Sobrevivência envolvendo pessoas. Além disso, pode perceber a presença de humanos pelo olfato, como se tivesse faro.

**AÇÕES**

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

**PANCADA** *Corpo a corpo x2*
Teste 3⓴+15 | Dano 1d4+15 impacto

**MACHADO** *Corpo a corpo x2*
Teste 3⓴+15, crítico x3 | Dano 2d8+15 corte

**MOTOSSERRA** *Corpo a corpo x2*
Teste 3⓴+15, crítico x4 | Dano 3d6+15 corte

**LIVRE ❖ ATAQUE FURTIVO**
Uma vez por rodada, o caçador de gente causa +4d6 pontos de dano com ataques corpo a corpo, ou à distância em alcance curto, contra alvos desprevenidos ou que esteja flanqueando.

**MOVIMENTO ❖ IMPARÁVEL**
O caçador de gente nunca para de caçar. Ele anula qualquer efeito que esteja reduzindo seu deslocamento. Se esse efeito tiver outras consequências, elas continuam se aplicando.

**PADRÃO ❖ ASSUSTAR**
O caçador faz um movimento assustador (como gritar, gargalhar, fazer sua motosserra roncar...). Ele causa 4d6 pontos de dano mental em todas as pessoas e animais que possam vê-lo ou ouvi-lo em alcance curto (Vontade DT 20 reduz à metade).

**PADRÃO ❖ FATALIDADE**
O caçador executa um único ataque de pancada. Se acertar, além do dano, o alvo também sofre um ferimento debilitante (p. 105). Um ser só pode ser afetado por essa habilidade uma vez por cena.

## ARTISTA DA MORTE VD 140

Para este assassino, a morte é mais do que uma consequência da vida. É uma arte a ser dominada. Interromper o trajeto de uma pessoa nesta Realidade é um ato técnico, meticuloso e que deve ser experienciado com atenção, tanto por ele quanto pela vítima, além de todas as pessoas que irão testemunhar sua obra quando verem-na nos jornais. Os artistas da morte não são combatentes, muitas vezes exercendo profissões comuns na sociedade. Seus métodos pedem tempo e não podem ser realizados em um local qualquer, pois até mesmo a cena do crime precisa ser perfeita.

PESSOA • MÉDIA

**SENTIDOS** Percepção 3⓴+15 | Iniciativa 3⓴+15
**DEFESA 27**
**Fortitude** ⓴+5 | **Reflexos** 3⓴+15 | **Vontade** 3⓴+15

**PONTOS DE VIDA 150** | Machucado 75

**DESLOCAMENTO** 9m | 6❑

**AGI** 3 **FOR** 1 **INT** 3 **PRE** 3 **VIG** 1

**PERÍCIAS** Artes 3⓴+15, Enganação 3⓴+15, Furtividade 3⓴+15

**MATAR É UMA ARTE** Este assassino faz de sua matança uma expressão artística que estuda com carinho. Para tal, ele pode usar Artes no lugar de qualquer outra perícia para testes envolvendo mentes e corpos humanos. Por exemplo, pode usar Artes, em vez de Medicina, para fazer uma necrópsia, ou no lugar de Diplomacia para persuadir. Além disso, se tiver algumas horas para analisar uma cena de crime ou vítima, pode substituir testes de Investigação por Artes com bônus de +⓴. Essa técnica, mesmo vindo de fontes terríveis como assassinos em série, é invejada por

departamentos de investigação, que muitas vezes usam artistas da morte presos como consultores para a captura de outros.

**CENAS IMPREVISÍVEIS** A cena de crime deixada por um artista da morte nunca é fácil de se analisar. Se a intenção do artista era fazer parecer um acidente ou uma morte não relacionada com ele, todos os testes para adquirir pistas na cena do crime têm suas DT aumentadas em +5. Por outro lado, se a intenção do artista é deixar sua marca, ele faz da cena uma experiência que perturba a mente humana. Qualquer um que veja a cena fica enjoado e se não sair dela imediatamente, sofre 4d8 pontos de dano mental (Vontade DT 25 reduz à metade e evita condição).

---

**AÇÕES**

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
**BISTURI** *Corpo a corpo x2*
Teste 3d20+15, crítico 19/x4 | Dano 1d4+17 corte

**LIVRE ❖ ATAQUE FURTIVO**
Uma vez por rodada, o artista da morte causa +7d6 pontos de dano com ataques corpo a corpo, ou à distância em alcance curto, contra alvos desprevenidos ou que esteja flanqueando.

**PADRÃO ❖ DISCURSO ARTÍSTICO**
O artista da morte se volta para todos que possam ouvi-lo em alcance curto e justifica sua arte mortal com argumentos expressionistas, frases racionais e apontamentos niilistas que fazem pessoas de mente fraca encontrarem alguma justificativa plausível ou frase apaixonante em seu discurso. Pessoas afetadas ficam sofrem 4d8 pontos de dano mental e ficam alquebradas e frustradas (Vontade DT 25 reduz à metade e evita a condição frustrado). Uma mesma pessoa só pode ser afetada por essa habilidade uma vez por cena.

# ANIMAIS

Esta seção apresenta novas fichas de animais que podem representar perigos para os agentes, no campo ou na cidade. Alguns destes animais são específicos de certas regiões, mas podem ser encontrados fora de suas áreas normais como pets exóticos, animais de circo ou de laboratório, ou parte de um ritual complexo a ser executado por cultistas.

## ARIRANHA — VD 20

Característico do Pantanal e de partes do Rio Amazonas, este animal de comportamento brincalhão é um predador corajoso e habilidoso. Vive em bandos familiares, que se protegem mutuamente, sendo capazes de derrotar oponentes muito maiores.

ANIMAL ◆ MÉDIO

**SENTIDOS** Percepção d20+5 | Iniciativa 2d20+5
FARO, VISÃO NA PENUMBRA

**DEFESA 16**
**Fortitude** d20 | **Reflexos** 2d20+5 | **Vontade** d20

**PONTOS DE VIDA 32** | Machucado 16

**DESLOCAMENTO** 12m | 8❑, Natação 9m | 6❑

**AGI** 2 **FOR** 1 **INT** 0 **PRE** 1 **VIG** 2

**EVASÃO** Quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, a ariranha não sofre dano algum se passar.

**TÁTICAS FAMILIARES** A ariranha recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano para cada outra ariranha que esteja atacando o mesmo oponente na mesma rodada.

---

**AÇÕES**

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
**MORDIDA** *Corpo a corpo*
Teste 2d20+5 | Dano 2d4+2 corte

## CAVALO — VD 10

Mesmo nos dias de hoje, cavalos são empregados em diversas situações. Na cidade, podem ser usados por forças policiais ou como animais de esportes e recreação. No campo, servem como meio de transporte e tração. Embora geralmente pacatos, são capazes de desferir chutes poderosos com seus cascos.

ANIMAL ◆ GRANDE

**SENTIDOS** Percepção d20+5 | Iniciativa d20+5
FARO, VISÃO NA PENUMBRA

**DEFESA 13**
**Fortitude** 2d20 | **Reflexos** d20+5 | **Vontade** d20

**PONTOS DE VIDA 12** | Machucado 6

**DESLOCAMENTO** 15m | 10❑

**AGI** 1 **FOR** 3 **INT** 0 **PRE** 1 **VIG** 2

**MONTARIA** Um personagem treinado em Adestramento pode usar um cavalo como montaria. Ele conta como um aliado que aumenta seu deslocamento para 15 e fornece uma ação extra por rodada (apenas para se deslocar).

---

**AÇÕES**

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
**CASCOS** *Corpo a corpo*
Teste d20+5 | Dano 2d4+3 impacto

## ENXAME DE TOCANDIRAS VD 20

Também chamado de formiga-bala, este pequeno inseto típico da Amazônia é conhecido por sua mordida de dor intensa e debilitante. Encontrada principalmente na selva amazônica, está presente também em outras partes da América do Sul.

ANIMAL (ENXAME) • MÉDIO

**SENTIDOS** Percepção d20+5 | Iniciativa d20+5
VISÃO NA PENUMBRA

**DEFESA 16**
**Fortitude** –2d20 | **Reflexos** d20+5 | **Vontade** d20

**PONTOS DE VIDA 22** | Machucado 11

**DESLOCAMENTO** 6m | 4❑, Escalar 6m | 4❑

**AGI** 1 **FOR** 0 **INT** 0 **PRE** 1 **VIG** 0

**ENXAME** Um enxame é uma aglomeração de criaturas que agem em conjunto. Em termos de regras, pode entrar no espaço ocupado por um ser. No fim do seu turno, o enxame causa 4d4 pontos de dano de perfuração a qualquer ser em seu espaço, automaticamente. Um enxame é imune a manobras de combate e efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano e sofre apenas metade do dano de ataques com armas. Porém, sofre 50% a mais de dano por efeitos de área.

**DOR DEBILITANTE** Um ser que sofra dano do enxame sofre –d20 em todos os testes devido à dor profunda (Fortitude DT 20 evita). Essa penalidade só pode ser removida com uma ação de interlúdio dormir ou com a aplicação de uma dose de antídoto.

**POR DENTRO DAS ROUPAS** Quando um ser sai do espaço do enxame, leva consigo algumas formigas que entram em suas vestes. O ser continua sofrendo metade do dano de Enxame (2d4) até gastar uma ação de movimento para se livrar delas.

## GORILA VD 40

ANIMAL • GRANDE

**SENTIDOS** Percepção d20+5 | Iniciativa 2d20+5
FARO, VISÃO NA PENUMBRA

**DEFESA 19**
**Fortitude** 2d20+5 | **Reflexos** d20+5 | **Vontade** d20

**PONTOS DE VIDA 70** | Machucado 35

**DESLOCAMENTO** 9m | 6❑, Escalar 9m | 6❑

**AGI** 2 **FOR** 3 **INT** 0 **PRE** 1 **VIG** 3

**PERÍCIAS** Atletismo 3d20+5

### AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
**PANCADA** *Corpo a corpo x2*
Teste 2d20+10 | Dano 1d6+3 impacto

**MORDIDA** *Corpo a corpo*
Teste 2d20+10 | Dano 1d6+4 corte

**LIVRE ❖ MORDER**
Se o gorila acerta os dois ataques de pancada em um mesmo ser na mesma rodada, ele ataca este ser com sua mordida.

## LEÃO VD 60

O assim chamado "rei das selvas", o leão é um dos maiores predadores das savanas africanas. Outrora comum em circos no Brasil, ainda pode ser encontrado em abrigos de animais selvagens ou em coleções (geralmente ilegais) de animais exóticos.

ANIMAL • GRANDE

**SENTIDOS** Percepção d20+10 | Iniciativa 3d20+10
FARO, VISÃO NA PENUMBRA

**DEFESA 18**
**Fortitude** 2d20+5 | **Reflexos** 3d20+10 | **Vontade** 2d20+5

**PONTOS DE VIDA 80** | Machucado 40

**DESLOCAMENTO** 15m | 10❑

**AGI** 3 **FOR** 3 **INT** 0 **PRE** 1 **VIG** 2

**PERÍCIAS** Atletismo 3d20+10, Furtividade 3d20+8

### AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
**GARRAS** *Corpo a corpo x2*
Teste 3d20+10, crítico 19 | Dano 1d6+4 corte

**MORDIDA** *Corpo a corpo*
Teste 3d20+10 | Dano 1d8+4 corte

**LIVRE ❖ AGARRÃO**
Se o leão acertar um ataque de mordida em um ser Médio ou menor, ele pode tentar agarrar o alvo (teste 3d20+12).

**COMPLETA ❖ BOTE**
O leão faz uma investida e ataca com sua mordida e suas garras. Os três ataques recebem o bônus de +d20 da investida, mas devem ser feitos contra o mesmo alvo.

## LOBO — VD 20

ANIMAL • MÉDIO

**SENTIDOS** Percepção d20+5 | Iniciativa d20+5
FARO, VISÃO NA PESNUMBRA

**DEFESA 15**
**Fortitude** 2d20+5 | **Reflexos** 2d20+5 | **Vontade** 2d20

**PONTOS DE VIDA 18** | Machucado 9

**DESLOCAMENTO** 12m | 8❑

**AGI** 3 **FOR** 3 **INT** 0 **PRE** 1 **VIG** 2

**PERÍCIAS** Sobrevivência 2d20+10

**TÁTICAS DE ALCATEIA** Quando flanqueia um inimigo, o lobo recebe +d20 no teste de ataque e causa +1d6 pontos de dano com sua mordida (além do bônus normal por flanquear, para um total de +2d20 no ataque e +1d6 no dano).

### AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
**MORDIDA** *Corpo a corpo*
Teste 2d20+5 | Dano 1d6+4 corte

**LIVRE ❖ DERRUBAR**
Se o lobo acerta um ataque de mordida em um ser Médio ou menor, pode fazer a manobra derrubar (teste 2d20+5).

## TOURO — VD 20

ANIMAL • GRANDE

**SENTIDOS** Percepção d20+5 | Iniciativa d20
FARO, VISÃO NA PENUMBRA

**DEFESA 15**
**Fortitude** 2d20+5 | **Reflexos** d20 | **Vontade** d20

**PONTOS DE VIDA 38** | Machucado 19

**DESLOCAMENTO** 12m | 8❑

**AGI** 1 **FOR** 3 **INT** 0 **PRE** 1 **VIG** 2

### AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
**CHIFRES** *Corpo a corpo*
Teste 2d20+5 | Dano 2d6+6 perfuração

**COMPLETA ❖ ATROPELAMENTO**
O touro percorre até o dobro de seu deslocamento em linha reta. Quando se move dessa forma, o touro pode passar pelo espaço ocupado de quaisquer seres menores que ele. Seres nessa linha sofrem 2d6+6 pontos de dano de impacto e ficam caídos (Reflexos DT 15 reduz à metade e evita a condição). Recarga (movimento).

## URSO PARDO — VD 60

Um dos mais perigosos ursos, o pardo é um predador imponente e poderoso.

ANIMAL • GRANDE

**SENTIDOS** Percepção d20+5 | Iniciativa d20+5
FARO, VISÃO NA PENUMBRA

**DEFESA 19**
**Fortitude** 3d20+10 | **Reflexos** 2d20+5 | **Vontade** 2d20

**PONTOS DE VIDA 90** | Machucado 45
RESISTÊNCIAS | BALÍSTICO, CORTE, IMPACTO E PERFURAÇÃO 2

**DESLOCAMENTO** 12m | 8❑

**AGI** 1 **FOR** 3 **INT** 0 **PRE** 1 **VIG** 3

**PERÍCIAS** Atletismo 3d20+10

### AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
**GARRAS** *Corpo a corpo x2*
Teste 3d20+10, crítico 19 | Dano 1d6+4 corte

**MORDIDA** *Corpo a corpo*
Teste 3d20+10 | Dano 1d8+4 corte

**LIVRE ❖ AGARRÃO**
Se o urso acertar um ataque de mordida em um ser Médio ou menor, ele pode tentar agarrar o alvo (teste 3d20+12).

CAPÍTULO 4

# MISSÕES

**Este capítulo traz duas missões inéditas para seu grupo explorar as novas mecânicas e ameaças deste livro. Ambas possuem uma temática mais voltada para terror e sobrevivência do que para ação. Embora possuam cenas de combate, exigem que os jogadores sejam cautelosos e gerenciem seus recursos para terem chance de sucesso.**

> Desnecessário dizer, este capítulo deve ser lido apenas pelo mestre! Se você planeja ser um jogador nessas missões, pare de ler aqui.

A primeira missão, *Noite de Compras*, é feita para um grupo de sobreviventes de 1º estágio (p. 30). Ou seja, os personagens não serão agentes da Ordo Realitas, mas sim pessoas comuns! Explique aos jogadores que, nesta missão, eles não terão grandes poderes ou equipamentos, e avançar de forma destemida rumo ao perigo é uma sentença de morte. Aqui, apenas *sobreviver ao horror* será uma vitória!

Já a segunda missão, *O Terminal do Fim*, é para agentes veteranos, de NEX 55% a 65% (ou de nível 11 a 13). Embora os personagens sejam mais poderosos e enfrentar as criaturas seja uma opção, ainda assim os jogadores precisarão medir seus embates. Isso porque estarão isolados, e quaisquer recursos gastos poderão fazer falta mais tarde!

> Esta missão aborda temas sensíveis, incluindo depressão e suicídio.

Ambas as missões são organizadas da mesma forma, começando com um **RESUMO** para o mestre e então um **PRÓLOGO**, que serve para introduzir a história e situar o grupo nela. Após o prólogo, começa o jogo propriamente dito, com a sequência de **CENAS**.

Cada cena possui vários tipos de quadros de informações, desde caixas de texto comuns até caixas de descrição, falas, perguntas & respostas e handouts:

> Este quadro é usado para textos que podem ser lidos em voz alta para os jogadores. Você também pode parafrasear as informações contidas nelas.

> Este quadro trará falas completas de NPCs e deve ser lido em voz alta para os jogadores. Você pode ler a fala "usando a voz" do NPC ou dizendo "Fulano diz" e parafrasear o texto.

> Este quadro contém perguntas que os jogadores podem fazer a um NPC e as respostas, que devem ser lidas como falas comuns.
>
> **Esta é uma pergunta possível dos personagens dos jogadores.**
>
> Esta é uma resposta do NPC interrogado.

Após as cenas, temos o **EPÍLOGO**, com o fim da missão (supondo que os jogadores sobrevivam até ele!) e, após o epílogo, um **APÊNDICE** com as fichas e descrições das criaturas e NPCs presentes na missão, além de quaisquer materiais para os jogadores.

NÍVEL 1

Missão 1

# NOITE DE COMPRAS

Uma tempestade prende os personagens em um shopping center. O que começa como um mero incômodo rapidamente se transforma em um pesadelo à medida que eventos cada vez mais estranhos ocorrem. Logo, os personagens percebem que podem ter vindo ao shopping esperando sair com suas compras... Mas terão sorte se saírem com suas vidas!

## RESUMO DA MISSÃO

ORDO REALITAS

A história começa com os personagens em um shopping center de estrada, à noite, vivendo suas vidas cotidianas. Contudo, um acidente na rodovia, seguido por uma "pane elétrica" que desliga as luzes e fecha as cortinas de ferro do shopping, faz com que o grupo fique preso no lugar.

A partir daí, os personagens devem atravessar o prédio, em busca de uma sala onde possam religar a luz e abrir as cortinas de ferro. No caminho, podem encontrar outras pessoas que ficaram presas, situações cada vez mais bizarras e assustadoras, e evidências de que há um plano maligno por trás de tudo.

Quando o grupo chega ao seu objetivo, uma das pessoas que o estava acompanhando, a funcionária "Amanda Souza", revela que seu nome real é Antonella Blanchard e que ela é a responsável pelos eventos da noite. O que se segue é uma luta tensa, da qual Antonella pode ou não escapar.

Após lidar com ela, os personagens enfim conseguem abrir uma das saídas, localizada no subsolo. Resta descer até lá e atravessar o estacionamento, tudo isso enquanto se esgueiram de uma criatura paranormal — um zumbi de Sangue —, até enfim escapar do shopping.

Do lado de fora, antes que possam se considerar em segurança, precisam enfrentar a criatura em uma última e desesperada luta por suas vidas.

*Noite de Compras* é uma missão para personagens sobreviventes — ou seja, pessoas comuns, sem contato com o paranormal ou com a Ordo Realitas. Eles podem iniciar o jogo se conhecendo (sendo amigos, colegas...) ou não. A história começa com uma noite típica na vida deles, mas uma sucessão de acontecimentos bizarros faz com que eles percebam que suas vidas estão em risco. A partir disso o objetivo do grupo passa a ser tentar sobreviver, embora seja possível descobrir o responsável por tudo e fazê-lo pagar por seus crimes.

## HISTÓRICO

A missão se passa no Park Shopping Arcádia, um shopping center às margens de uma rodovia, fora do perímetro urbano. A localização exata do shopping é deixada em aberto, para que você possa defini-la onde quiser (perto de sua cidade ou de qualquer outra do Brasil ou do mundo). Seja como for, ela não é realmente importante para a história.

Até pouco tempo, o Park Shopping era um centro comercial comum. Contudo, recentemente foi adquirido pelo Ancestral Investment Authority (AIA), um fundo de investimentos internacional. A diretoria desse fundo, formada por magnatas inescrupulosos de diversos países, sabe da existência do paranormal e busca utilizá-lo para aumentar seus lucros. Atualmente, está pesquisando a possibilidade de enfraquecer a Membrana em lugares específicos, com o objetivo de gerar ambientes que permitiriam a conjuração de rituais mais poderosos.

### REGRAS DA MISSÃO

Para esta missão, peça que os jogadores criem personagens sobreviventes de 1º estágio (veja a página 30) e use as regras de pontos de determinação (p. 104) e de efeitos de medo (p. 87). Assim, eles terão pontos de determinação (em vez de pontos de esforço e Sanidade) e, se tiverem seus PD reduzidos a 0, sofrerão um efeito de medo (em vez da condição enlouquecendo).

Algumas cenas também usam mecânicas introduzidas neste livro, como as regras de furtividade e perseguição. Por fim, nas cenas de combate, recomendamos que você não use mapas de batalha, deixando a ação acontecer na imaginação dos jogadores. Isso aumentará o clima de terror dessa história. Para mais informações sobre combates sem mapas, veja a página 106.

Para isso, adquiriram o Park Shopping — um espaço grande, fechado e com "cobaias" em potencial — e enviaram uma de suas executivas, Antonella Blanchard, para executar o plano. Exigente e ambiciosa, Antonella não quis gerenciar o projeto remotamente. Em vez disso, foi pessoalmente para o shopping, disfarçada como uma funcionária, para garantir que tudo funcione… E para perseguir seus próprios objetivos.

Sem que seus chefes saibam, a Srta. Blanchard almeja um lugar na diretoria. Assim, quer aprender tudo que puder sobre o paranormal, pois sabe que para conseguir essa promoção precisará de uma nova "competência" em seu currículo — ser uma poderosa ocultista.

## Park Shopping Arcádia

Um prédio grande, de frente para uma rodovia. Possui três pavimentos — subsolo, térreo e piso superior. O térreo possui duas entradas para pedestres (no átrio norte e no átrio sul), praça central, praça de alimentação e cinemas, além de diversas lojas. O piso superior possui apenas lojas. Por fim, o subsolo possui uma entrada para carros e é completamente ocupado pelo estacionamento.

### O Plano

O experimento da AIA de enfraquecer a Membrana em um lugar específico envolve isolar o Park Shopping e causar atrocidades dentro dele. Especificamente, consiste em causar o acidente na estrada para isolar o prédio (os caminhões pertenciam ao fundo e bateram de propósito), fechar as cortinas de ferro para impedir as pessoas de saírem e usar gás venenoso no ar-condicionado para matar todas que estiverem nas lojas. O plano inclui deixar algumas pessoas vivas, para que o medo delas ajude a enfraquecer a Membrana.

Tudo isso é executado por Antonella e seus assistentes infiltrados no shopping. Esses assistentes vão embora assim que cumprem suas ordens e não são encontrados durante a missão (com exceção de um guarda-costas dela, que aparece na CENA 5). A própria Antonella fica por um único motivo: quer estudar pessoalmente o paranormal, para se tornar uma ocultista e ascender dentro da AIA. Ela fica enquanto for possível, mas está preparada para matar quaisquer sobreviventes (para eliminar testemunhas) e fugir.

## Prólogo

O Paranormal não vem para a nossa Realidade de maneira fácil, e até onde vocês sabem, ele sequer existe… É uma noite chuvosa. A água e o vento açoitam qualquer um que esteja na rua, mas isso não é um problema para vocês, pois vocês estão dentro de uma construção — mais especificamente, do Park Shopping Arcádia, um shopping center na margem da rodovia. Aqui, centenas de pessoas caminham pelos corredores iluminados, observam vitrines coloridas, fazem suas refeições na praça de alimentação ou aguardam na fila do cinema, alheias ao clima da noite.

Vocês estão entre essas pessoas, envoltos em suas próprias rotinas. Afinal, esta é uma noite comum. Típica. Uma sobre a qual vocês sequer se lembrarão no futuro. Ou, pelo menos, é nisso que acreditam…

Pare a narração e pergunte para cada jogador por que seu personagem está no shopping. Pode ser desde algo óbvio, como *"vim comprar alguma coisa"* ou *"vim ao cinema"*, até algo como *"estava viajando de carro e parei no shopping para descansar um pouco"*. Deixe-os livres para decidir, mas ajude-os se pedirem. Então, peça para cada jogador dizer o que seu personagem está fazendo agora e faça uma "minicena" com cada um deles, descrevendo o que eles veem no shopping ou até mesmo fazendo uma rápida interação do personagem com algum NPC.

Durante uma dessas minicenas, descreva uma equipe do shopping, escoltada por seguranças, levando uma grande caixa preta sobre um carrinho em direção ao cinema. Se alguém perguntar o que é, os funcionários dirão que se trata de uma surpresa para a estreia do novo filme do Força G. Na verdade, a caixa contém o cadáver de uma pessoa que foi torturada e morta, e possui um símbolo de invocação de Sangue desenhado em sua pele. Isso é parte do plano da AIA de medir o nível da Membrana — se o cadáver virar um zumbi de Sangue, o experimento terá sido bem-sucedido. Os seguranças do shopping escoltando a caixa são na verdade mercenários infiltrados.

Este Prólogo serve para dar ao grupo uma oportunidade de interpretar seus personagens em um contexto cotidiano. Isso tem como objetivo permitir que os jogadores "entrem" em seus personagens e começar a história de forma mais lenta, o que aumentará o impacto das próximas cenas, pelo contraste da vida comum com as situações bizarras que irão surgir. Se o grupo estiver se divertindo, você pode esticar o Prólogo. Contudo, ele não é essencial para a história, então, quando quiser, avance para a Cena 1, quando a missão efetivamente começa..

## CENA 1

# PRESOS NO SHOPPING

Suas andanças pelo shopping os levam até o átrio norte, um ambiente amplo e circular, com grandes portas de vidro através das quais é possível ver a noite chuvosa lá fora. Enquanto vocês caminham, uma voz ecoa pelo sistema de som do shopping: "A administração do Park Shopping Arcádia avisa que um acidente entre caminhões bloqueou a rodovia. Por orientação das autoridades e para a segurança de todos, ninguém poderá sair. Pedimos que tenham calma e paciência. O shopping ficará funcionando até a estrada ser liberada".

Assim que o anúncio termina, as reclamações começam. "Como assim, não posso sair?", "Até quando vamos ter que ficar aqui?", "Tenho cinco gatos em casa, preciso alimentá-los!". Uma moça com uniforme do shopping surge e logo é cercada por umas dez pessoas. A jovem se esforça para atender a todas, mas sempre que tenta falar é interrompida por alguém. Por fim, um homem grande avança até ela e fala: "Que palhaçada! Quem você pensa que é para dizer que não posso sair?". O homem grosseiro aponta o dedo no rosto da funcionária e começa a avançar para cima dela. Quando ele faz isso, as outras pessoas recuam.

O que vocês fazem?

Se um personagem se intrometer na discussão, descreva os dois NPCs (veja "Lista de NPCs" — a funcionária é Amanda e o homem é Eduardo). Se mais de um personagem se envolver e eles não se conhecerem, este é um bom momento para fazer com que os jogadores descrevam seus personagens uns para os outros.

Eduardo está falando alto e usando seu físico para se impor. Porém, não vai agredir alguém (a menos que seja atacado primeiro). É possível fazê-lo recuar conversando com ele e passando em um teste contra DT 15. A perícia varia de acordo com o que o personagem falar, entre Diplomacia, Enganação ou Intimidação. Também é possível fazer Eduardo "baixar a bola" empurrando-o ou mesmo agredindo-o — respectivamente, um teste oposto de Luta ou um ataque. Nesse caso, o homem briga por uma rodada, quando então ergue as mãos e recua para um canto, de onde fica resmungando que vai processar todo mundo.

Se os personagens lidarem com a situação, Amanda olha para eles e faz um *"obrigado"* com a boca, sem falar em voz alta. Se não fizerem nada (ou se falharem), Eduardo continua xingando Amanda (*"É incompetente mesmo, por isso é atendente de shopping!"*), até fazê-la chorar, e então sai de perto, bufando. Nesse caso, a situação opressiva faz com que todos os personagens sofram 1 ponto de dano mental.

Independentemente de lidarem ou não com a situação, é possível conversar com Amanda. A seguir estão algumas perguntas que os personagens podem fazer a ela e suas respectivas respostas. Se os personagens tiverem impedido os xingamentos, ela estará calma e agradecida. Caso contrário, estará com a maquiagem borrada de ter chorado.

**Quem é você?**

Sou Amanda Souza, funcionária do Arcádia. Trabalho fazendo atendimento aos lojistas no setor administrativo, mas como estava por aqui, quis ajudar as pessoas respondendo suas dúvidas.

**O que exatamente aconteceu?**

Por causa da chuva, dois caminhões colidiram na rodovia. Eles tombaram de lado, impedindo qualquer carro de passar. Para piorar, um deles trazia produtos químicos, então a polícia não está deixando ninguém sequer chegar perto.

**Não é possível sair a pé?**

Estamos a 20 quilômetros da cidade mais próxima! Mesmo sem a chuvarada já seria uma caminhada difícil... Mas não há porque se preocupar. Basta esperarmos um pouco que a estrada será liberada.

**Quanto tempo teremos que esperar?**

Os bombeiros já estão trabalhando no local, então acho que apenas uma ou duas horas.

Após os xingamentos de Eduardo, e após os personagens conversarem com Amanda (se quiserem), pergunte a eles o que vão fazer. Deixe-os livres para responderem

## USANDO O CELULAR

Se um personagem tentar fazer uma ligação ou se conectar à internet, descobrirá que o sinal está muito fraco, e precisará rolar 1d4. Em um resultado 1 a 3, o celular estará sem conexão (e não irá recuperá-la até o fim da missão). Em um resultado 4, o celular ainda estará funcionando, mas o teste precisará ser repetido sempre que o personagem usar o aparelho novamente, de modo que mais cedo ou mais tarde é provável que todos percam suas conexões.

Ligações para a administração do shopping não serão atendidas. Ligações para quaisquer autoridades (polícia, SAMU etc.) terão a mesma resposta - "ajuda logo será enviada". Porém, essa ajuda nunca chegará, pois capangas da AIA impedirão qualquer viatura de se aproximar. Em resumo, nenhuma ligação que os personagens possam fazer poderá ajudá-los diretamente. Contudo, se puderem acessar a internet, poderão pelo menos receber bônus em alguns testes (veja o item "celular", na página 39).

A falta de sinal pode ser explicada pela tempestade, mas, na verdade, é causada por um bloqueador instalado no shopping por Antonella. Personagens treinados em Tecnologia podem fazer um teste contra DT 20. Se passarem, acham isso estranho. Afinal, uma operadora perder o sinal não chega a ser tão raro... Mas todas ao mesmo tempo?

o que quiserem, desde *"Vou procurar um banco, sentar e ficar mexendo no celular"* até *"Vou ao cinema assistir um filme"*. Assim que todos falarem, mas antes de resolver qualquer ação, avance para a **Cena 2**.

### CENA 2

# BLECAUTE

Após o susto e o furor causados pelo anúncio do bloqueio da rodovia, as pessoas se dispersam. Mas, assim que vocês dão o primeiro passo, o mundo fica completamente escuro. Então, um estrondo ecoa, fazendo os vidros do shopping tremerem: BRRRUMMM!

Algumas pessoas gritam de susto, mas vocês logo imaginam que um raio deve ter causado uma queda de energia. Porém, antes que consigam fazer qualquer coisa, outro som ecoa, desta vez aqui dentro, quando as cortinas de ferro das lojas e das saídas do shopping começam a abaixar automaticamente!

Uma gritaria começa, com as pessoas dentro das lojas berrando e batendo nas cortinas, tentando sair. Após poucos segundos, as cortinas se fecham completamente e abafam o som das pessoas.

Enfim, algumas lâmpadas de emergência se ligam, sua luz pálida suficiente para revelar o caminho do corredor... Mas fraca demais para dissipar as sombras mais profundas.

O que vocês fazem?

Deixe os jogadores livres aqui. Eles podem tentar abrir uma cortina de ferro, mas isso se mostra impossível sem as ferramentas adequadas (contudo, veja o quadro "Fluxo da Missão"). Também podem falar com as pessoas presas dentro das lojas, que apenas pedem que religuem a luz para que as cortinas sejam abertas. Deixe que cada jogador tenha oportunidade de fazer pelo menos uma ação, mas resolva-as rapidamente. Então, avance para a seção abaixo, quando Amanda se aproxima do grupo. É claro, é possível que um personagem queira ir falar com ela — afinal, como uma funcionária do shopping, Amanda é o mais perto de uma "autoridade" aqui. Nesse caso, diga que quando o personagem começa a falar com Amanda os outros escutam a conversa.

Também é possível que os personagens simplesmente não façam nada. Afinal, uma falta de luz durante uma tempestade não é algo incomum e mesmo o fechamento das cortinas, embora estranho, ainda pode ser explicado como uma falha elétrica. Nesse caso, descreva que eles ficam parados no breu, apenas escutando a chuva, o vento e os trovões por um tempo, até que Amanda se aproxima deles.

## CONVERSA COM AMANDA

Amanda, a funcionária que estava atendendo as pessoas logo após o anúncio do bloqueio na rodovia, se aproxima de vocês. Ela está com um rádio comunicador na mão e o cenho franzido, em uma clara expressão de dúvida. Ela fala com olhos arregalados, enquanto mantém os braços bem perto do corpo.

Amanda

> Ah... estava tentando falar com a equipe do shopping, mas ninguém está respondendo, em nenhum canal. Ia avisar que as cortinas se fecharam, para que pudessem resolver isso, mas acho que vou ter que ir até lá. A sala de monitoramento fica do outro lado do shopping. Será que... ah... Alguém quer ir comigo?

Amanda está assustada com a tempestade e o blecaute, fato que os jogadores podem perceber pela fala e pela expressão corporal dela. Se houver um personagem treinado em Intuição, ele percebe o medo de Amanda sem a necessidade de teste.

Se os personagens aceitarem acompanhar Amanda, Eduardo surge dizendo:

> Eu vou junto. Vocês não vão saber resolver isso!

Se os personagens não quiserem, ele insiste, falando coisas como *"Tenho o direito de ir aonde bem entender!"*. Contudo, se os personagens efetivamente tentarem impedi-lo, com ameaças ou confrontos físicos, ele fica para trás.

Assim que o grupo estiver formado, com ou sem Eduardo, avance para a **Cena 3**. Se os personagens não quiserem acompanhar Amanda, veja o quadro "Jogadores Relutantes", ao lado.

## JOGADORES RELUTANTES

O pedido de Amanda é um gancho óbvio para os jogadores, mas é possível que eles não aceitem, achando mais confortável — ou mesmo seguro — ficar parados esperando que a administração do shopping resolva o problema da falta de luz e das cortinas fechadas. Se eles fossem agentes da Ordem, isso seria inaceitável, mas considerando que são pessoas comuns, não é absurdo.

Nesse caso, Amanda diz:

> É, vocês têm razão, acho que podemos esperar um pouco aqui...

Ela então se senta no chão, as costas contra um pilar do corredor, e fica mexendo no celular. Eduardo, porém, não se contenta em ficar parado.

> Seus preguiçosos! Por isso que não são ninguém na vida. Vou resolver sozinho!

Ele avança pelo corredor, rumo à escuridão. É possível que isso motive os jogadores a se mexerem. Caso contrário, a seguir está o que acontece com um grupo que simplesmente fique parado.

- Vocês esperam por alguns instantes. Os minutos se passam. A visão de vocês começa a se acostumar com a escuridão, e vocês começam a enxergar um pouco melhor os corredores do shopping. Não há movimento algum. Também não há barulho algum. Estranho. Havia centenas de pessoas no shopping, talvez milhares. Onde estão todas elas?

Deixe os jogadores se questionarem. A verdade é que as pessoas presas nas lojas adormeceram e morreram, pois respiraram gás venenoso. Esse massacre é parte do plano de enfraquecer a Membrana. Se um personagem se aproximar da cortina de ferro de uma das lojas ou bater nela, escutará o gemido de um moribundo, que em seu último fôlego, diz:

> Fujam...

Por perceberem que todas as pessoas dentro das lojas estão mortas, os personagens sofrem 1d4 pontos de dano mental (Von DT 15 anula).

Se isso não motivar o grupo a se mexer, comece a rolar encontros aleatórios (veja a página 177). Uma hora, eles precisarão caminhar... Ou morrerão parados!

CENA 3

# EXPLORAÇÃO

Nesta cena, os personagens ficam livres para explorar o shopping center. Eles começam na Área 1: Átrio Norte. A partir dela, conduza a história conforme os locais que os personagens visitarem.

Área 1

## ÁTRIO NORTE

Um ambiente amplo e circular, com piso de porcelanato branco. Ao norte, leste e oeste há portas de vidro que levam para fora e para duas grandes lojas, mas estão todas fechadas por cortinas de ferro. Ao sul, é possível ir reto pelo corredor central ou virar à esquerda por um corredor lateral. Há algumas pessoas aqui, sentadas no chão, esperando a luz voltar e as portas se abrirem.

Os personagens começam nesta área. As cortinas de ferro estão fechadas e são pesadas demais para serem abertas sem equipamento apropriado. As pessoas são clientes do shopping, e não querem sair daqui — mas, se você quiser criar um NPC adicional para acompanhar o grupo, pode colocá-lo neste lugar. Se os personagens voltarem para esta área mais tarde, ela estará vazia.

A partir do átrio é possível ir para as **ÁREAS 2** e **3**.

Área 2 ENCONTRO ALEATÓRIO A PARTIR DA 2ª VISITA

## CORREDOR CENTRAL NORTE

O corredor central avança no sentido norte-sul. Tem lojas dos dois lados, todas fechadas pelas cortinas de ferro, e um vão livre no centro, através do qual é possível ver os mezaninos do piso superior e o teto de vidro do shopping. À frente, se bifurca: a passagem maior leva à praça central e, à direita, uma menor leva a uma ala secundária do shopping.

Enquanto caminham, um raio brilha lá fora. Por uma fração de segundo, o corredor fica iluminado, e vocês veem que ele está vazio — além de vocês, não há ninguém aqui. Um instante depois, um trovão ruge, fazendo o vidro do teto balançar e então se partir em uma chuva de vidro estilhaçado que cai sobre vocês! Façam um teste de Reflexos!

## FLUXO DA MISSÃO

A missão presume que os personagens acompanham Amanda, avançando da Área 1, onde começam, até a Área 12: Sala de Monitoramento, onde supostamente poderão ligar as luzes e abrir as cortinas de ferro. No caminho, passam pelo seu primeiro encontro com o zumbi de Sangue, na Área 10: Corredor de Serviços Sul.

Sem conseguir mexer no computador da Área 12, sobem para o piso superior e avançam até a Área 23: Sala da Administração. Lá, "Amanda" revela ser Antonella e ataca o grupo. Depois de lidar com ela, enfim conseguem abrir uma porta no estacionamento. Então, descem até o subsolo, na Área 24, e começam a última etapa de sua fuga, na Cena 4.

Este é o caminho mais provável, mas não é impossível que o grupo escolha outro. Talvez os personagens tenham uma ideia genial e/ou muita sorte nos dados e consigam abrir uma cortina de ferro para fora. Nesse caso, encontram uma tempestade forte e uma névoa intensa do lado de fora, que torna quase impossível avançar, ou mesmo enxergar. Se insistirem, sofrem dano de frio ou até mesmo são alvejados por mercenários da AIA (use estatísticas do soldado de aluguel, em OPRPG, p. 284) escondidos entre a neblina. Se *ainda assim* não voltarem, morrerão assassinados.

Mesmo seguindo pelo shopping, há diversos caminhos. Talvez eles subam para o piso superior e entrem na sala da direção sem passar pelo corredor de serviços sul. Ou talvez desconfiem de Antonella e ataquem-na mais cedo. Se algo assim acontecer, não se preocupe: nada disso afeta a estrutura da missão.

Se os personagens evitarem o zumbi de Sangue na Área 10, ele começará a vagar pelo shopping a partir do momento que o grupo entrar na Área 22 e poderá ser encontrado em qualquer outro lugar. É possível que o grupo evite todos os encontros com a criatura durante a Cena 3; mesmo assim, ainda assim precisarão passar por ela na Cena 4!

Por fim, descobrir a "traição" de Amanda antes também não acarreta grandes consequências. Ela continuará sacando sua pistola e atacando o grupo, fugindo se ficar machucada ou for desarmada e derrubando seu caderninho na fuga.

1. Átrio Norte
2. Corredor Central Norte
3. Corredor Lateral Norte
4. Corredor de Serviços Norte
5. Mega Loja Lenhador
6. Banheiros
7. Praça Central
8. Praça de Alimentação
9. Cinema
10. Corredor de Serviços Sul
11. Setor Operacional
12. Sala de Monitoramento
13. Sala de Segurança
14. Corredor Central Sul
15. Corredor Lateral Sul
16. Átrio Sul
17. Piso Superior, Saguão Central
18. Piso Superior, Ala Norte
19. Piso Superior, Ala Sul
20. Butique Vex Beaux
21. Farmácia Panacea
22. Setor Administrativo
23. Sala da Direção

O teste de Reflexos tem DT 15. Quem passar, consegue correr para fora do vão livre, onde fica seguro. Quem falhar é atingido pelos cacos e sofre 1d4+1 pontos de dano de corte. A partir disso, começa a chover no centro do corredor, além de entrar um vento frio e uivante.

O corredor central norte leva para as **ÁREAS 1**, **3**, **4** e **7**.

## Área 3 — ENCONTRO ALEATÓRIO A PARTIR DA 2ª VISITA

## CORREDOR LATERAL NORTE

> O corredor lateral avança no sentido leste-oeste. A parede norte é ocupada por uma das âncoras do shopping — a "Lenhador", uma loja de artigos esportivos e camping. A parede sul possui passagem para banheiros. No meio do corredor há uma escada rolante desligada que sobe. Por fim, à frente o corredor faz uma curva à direita e leva à praça de alimentação.

Peça um teste de Percepção. Personagens que passarem contra DT 10 percebem que uma das cortinas de ferro que leva para a Lenhador não está completamente fechada, e pode ser possível entrar na loja. Personagens que passarem contra DT 15 além disso escutam um choro baixo vindo dos banheiros.

O corredor lateral norte leva para as **ÁREAS 1, 2, 5, 6** e **8** e, pela escada rolante, para a **ÁREA 18**. Se os personagens pensarem em subir, Amanda diz que é melhor seguir pelo térreo, pois seu objetivo fica neste piso, mas não insiste.

## Área 4 — ENCONTRO ALEATÓRIO A PARTIR DA 2ª VISITA

## CORREDOR DE SERVIÇOS NORTE

> Este corredor menor leva para banheiros e para três portas: uma porta menor e discreta e duas maiores, de ferro e pesadas.

Os banheiros estão escuros e vazios (como quase todo o shopping). A porta menor possui uma placa de "Apenas funcionários". Ela está fechada, mas destrancada, e leva para um depósito de materiais de limpeza, com baldes, rodos, vassouras e galões de produtos químicos. Um personagem pode pegar uma vassoura e usá-la como uma arma improvisada (1d6 de dano de impacto, –d20 no teste de ataque).

A primeira porta de ferro possui uma placa com um símbolo de perigo elétrico. Ela está trancada e não pode ser aberta, mas através dela é possível ouvir um zunido constante. Um teste de Tecnologia contra DT 20 indica que a sala do outro lado é a subestação que alimenta o shopping, e que a energia aparentemente está chegando à ela... Por que então as luzes estão apagadas?

Por fim, a segunda porta de ferro possui uma placa de "Saída", mas também está trancada e não pode ser aberta.

A partir do corredor de serviços norte é possível ir para as **ÁREAS 2** e **7**.

## Área 5

## MEGA LOJA LENHADOR

> Esta grande loja possui passagens amplas, agora fechadas por cortinas de ferro — ou quase, pois uma delas não baixou completamente. Deve ter emperrado? Tudo que é possível perceber pela abertura é escuridão e silêncio.

A cortina de ferro parou a meio metro do chão. Para passar por ela, é preciso engatinhar ou rolar (nenhum teste necessário). Se um personagem entrar na loja, leia o texto a seguir.

> A entrada da loja é um espaço amplo, com piso emborrachado. Na penumbra, é possível ver corredores largos com prateleiras altas, repletas de produtos variados. Porém, devido à escuridão, é difícil enxergar itens específicos.

A loja possui diversos produtos — de chuteiras, raquetes e bolas a sacos de pancada, mochilas e barracas. Se um personagem quiser, pode perambular pelos corredores e fazer um teste de Investigação ou Percepção (DT 15). A escuridão quase total impõe –2d20 no teste. Usar a lanterna de um celular reduz a penalidade para –d20, mas acarreta uma rolagem para determinar a duração da bateria (veja "Duração de Baterias", na página 39).

Se o personagem passar, encontra um item útil — peça para ele rolar 1d8 e consulte a tabela abaixo. Se passar por 5 ou mais, em vez de rolar, o jogador pode escolher um item da lista (ou qualquer outro item que quiser e que possa ser encontrado em uma loja desse tipo).

## ENCONTROS ALEATÓRIOS

Se você quiser tornar esta missão maior e mais difícil, pode usar encontros aleatórios. Nesse caso, sempre que o grupo entrar em uma área marcada com ENCONTRO ALEATÓRIO, peça para um jogador rolar 2d6 e consulte a tabela abaixo. Para tornar a rolagem mais envolvente, explique que resultados mais altos são melhores.

| 2d6 | Encontro |
|---|---|
| 2 | Surto |
| 3 | Vigia ensandecido* |
| 4 | Batidas na cortina de ferro |
| 5 | Névoa paranormal |
| 6-9 | Dona Benedita* |
| 10 | Loja aberta* |
| 11-12 | Quiosque de comida |

*Apenas uma vez. Se for rolado novamente, nenhum encontro ocorre.

**2 Surto.** Um dos NPCs acompanhando os personagens sucumbe ao medo e tem um rompante de fúria. Escolha um NPC aleatoriamente (exceto Amanda) e descreva que ele grita e ataca o grupo (use as estatísticas de um bandido; OPRPG, p. 284). Se os personagens conseguirem derrubá-lo e imobilizá-lo por uma rodada (em termos de regra, derrubá-lo e agarrá-lo), ele se acalma e volta ao normal. Se não houver nenhum NPC acompanhando o grupo, nada acontece.

**3 Vigia Ensandecido.** O grupo encontra um segurança cambaleando pelos corredores. Antes que eles possam fazer qualquer coisa, o homem grita, saca seu cassetete e os ataca. Ele viu os massacres perpetrados pelos agentes da AIA e surtou.

Vigia Ensandecido (pessoa). p. 193

**4 Batidas na Cortina de Ferro.** Os personagens escutam um barulho alto – alguém dentro de uma loja bateu numa das cortinas de ferro. As batidas param tão subitamente quanto começaram e, se os personagens tentarem falar com a pessoa, não recebem nenhuma resposta. Foram os últimos movimentos de alguém que estava morrendo pelo gás venenoso... Ou os primeiros movimentos de uma criatura? Seja como for, todos os personagens sofrem 1 ponto de dano mental (Von DT 15 anula) pelo susto. Você pode bater na mesa subitamente para assustar seus jogadores antes de descrever o encontro, mas faça isso apenas se conhecê-los bem e souber que gostarão da brincadeira.

**5 Névoa Paranormal.** Os personagens chegam a um lugar tomado por uma neblina terrivelmente gelada. Todos os personagens sofrem 1 ponto de dano de frio (Fort DT 15 anula). De onde a névoa veio? Ninguém sabe!

**6-9 Dona Benedita.** O grupo avista um vulto curvado, avançando devagar na direção deles. Pergunte o que os personagens fazem e se divirta enquanto eles ficam com medo de uma senhora de mais de 90 anos! Logo, ela fala algo grosseiro e fica claro que é apenas uma pessoa – nenhuma criatura paranormal seria tão chata... Dona Benedita então passa a acompanhar o grupo, para desespero dos personagens.

Dona Benedita (pessoa). p. 193

**10 Quiosque de Comida.** Os personagens encontram um quiosque que exala um cheiro bom. O lugar está abandonado, mas ainda tem comida quentinha! Cada personagem pode comer algo nutritivo ou gostoso, recuperando respectivamente 1 PV ou 1 PD. A comida não pode ser levada (se for tirada do quiosque, esfria e perde seus benefícios).

**11-12 Loja Aberta.** O grupo passa por uma loja pequena, mas que ficou aberta por sorte – a cortina de ferro emperrou e não fechou totalmente. Se o grupo entrar, pode ficar entrincheirado aqui por um tempo, o que permite uma cena de interlúdio. Além das ações de interlúdio, os personagens podem aproveitar o tempo para conversar entre si e/ou com os NPCs, estabelecer um plano de ação etc.

### ITENS NA LOJA LENHADOR

| 1d8 | Item |
|---|---|
| 1 | Tênis de corrida (+2 em testes de Atletismo para correr) |
| 2 | Lanterna tática (*OPRPG*, p. 65) |
| 3 | Corda (*OPRPG*, p. 65) |
| 4 | Faca de sobrevivência (como faca normal, mas dano 1d6) |
| 5 | Alimento energético (barras de proteína e chocolate; p. 42) |
| 6 | Casaco de inverno (+1D em testes de Fortitude contra o frio) |
| 7 | Jaqueta escura (+2 em testes de Furtividade) |
| 8 | Besta com pacote de flechas (*OPRPG*, p. 58) |

Porém, se o personagem falhar, algo acontece com ele. Novamente, peça para ele rolar 1d6, mas consulte a tabela abaixo. Cada personagem pode procurar até duas vezes, rolando na tabela de itens, se passar no teste, ou de encontros, se falhar. Após duas tentativas, independentemente dos resultados, o personagem não consegue encontrar mais nada na loja.

## Área 6
## BANHEIROS

Um corredor leva para três aberturas, com placas que indicam um banheiro feminino, um masculino e um de família. Uma voz baixa está vindo do banheiro feminino. Está falando algo em meio a soluços, mas é difícil escutar exatamente o que.

Os personagens podem fazer um teste de Percepção (DT 15). Se passarem, escutam fragmentos do que está sendo dito em meio ao choro: *"...poder do espírito... sepultado, desceu a mansão dos mortos..."* Personagens treinados em Religião reconhecem isso como parte do terço (se algum jogador entender isso, seu personagem também pode ter entendido).

### ENCONTROS NA LOJA LENHADOR

| 1d8 | Encontro |
|---|---|
| 1 | Você pisa em algo molhado, escorrega e cai, batendo as costas com força no chão. O personagem sofre 1 ponto de dano de impacto. |
| 2 | Você mexe em uma prateleira, tentando procurar por um produto, mas acaba passando a mão numa faca que estava fora da bainha! O personagem sofre 1d4 pontos de dano de corte. |
| 3 | Você tromba numa prateleira, fazendo com que algo grande e pesado caia sobre você! É um caiaque, que estava depositado precariamente no topo da prateleira! O personagem sofre 1d6 pontos de dano de impacto (Ref DT 15 reduz à metade). |
| 4 | Você caminha pelos corredores, pelo escuro, por alguns minutos. Não acha nada de útil, apenas roupas de exercício. Resolve voltar por onde veio, mas não encontra o caminho. Os corredores parecem todos iguais! Você avança de um ao outro, procurando pela entrada da loja ou qualquer outro ponto de referência, mas o lugar agora parece um labirinto! Pergunte ao personagem o que ele faz. Se ele se desesperar e fizer algo extremo, como sair correndo ou gritando pelos outros, sofre 1d4 pontos de dano mental pelo susto. Se ele mantiver a calma e fizer algo como chamar pelos outros numa voz controlada, sofre apenas 1 ponto de dano mental. Seja como for, ele acaba encontrando o resto do grupo ou a saída da loja. |
| 5 | Você vira uma esquina de prateleira e dá de frente com um homem grande, erguendo um machado em sua direção! Pergunta ao personagem o que ele faz. Se ele tiver uma reação ponderada — por exemplo, cogitar que seja apenas uma estátua —, sofre 1 ponto de dano mental. Porém, se tiver uma reação exacerbada, como tentar lutar ou sair correndo, sofre 1d4 pontos de dano mental. O "homem" é na verdade uma estátua de Bob Lenhador, o mascote da loja — mas, no escuro, é assustador! |
| 6 | Nada acontece. |

A ideia da cena é deixar os jogadores apreensivos sobre entrar ou não no banheiro. Se resolverem entrar, encontram uma adolescente bonita e bem-vestida, mas com o rosto inchado de choro — é Luana Valentini (veja a página 192). Ela está assustada, e sua reação vai depender de como os personagens entrarem no banheiro. Se eles se anunciarem e se aproximarem calmamente, ela conversa com eles, agradecendo a Deus por não estar sozinha. Caso contrário, ela grita de susto e tenta fugir para uma das cabines, onde se tranca. Mesmo que isso aconteça, é possível convencê-la a sair (Diplomacia DT 15).

Luana então explica sua história: estava no shopping com algumas amigas, quando veio para o banheiro retocar a maquiagem. Quando as luzes se apagaram, ela ficou esperando. Afinal, se saísse e as luzes voltassem, seria vista com a maquiagem borrada — um grande problema, para ela! Porém, quando a luz não voltou, começou a ficar com medo. Quando percebeu que estava sozinha, começou a chorar e rezar — o som que os personagens escutaram. Após relatar sua história, ela pede para acompanhar o grupo até a saída do shopping.

Área 7 ENCONTRO ALEATÓRIO A PARTIR DA 2ª VISITA

## PRAÇA CENTRAL

O coração do shopping center, este é um espaço amplo, repleto de bancos e plantas ornamentais e dominado por um carrossel. Normalmente movimentado e colorido, o carrossel agora está parado e tomado por sombras. Porém, vocês têm a impressão de ver algo se mexendo no meio dele, atrás dos cavalinhos. Escadas rolantes levam para cima, para o piso superior, e para baixo, para o estacionamento no subsolo. Por fim, para um lado da praça central fica o cinema e, para o outro, a praça de alimentação.

Se os personagens se aproximarem do carrossel, ou o iluminarem com uma lanterna forte (não um celular), veem o seguinte:

Escondido no meio do carrossel há uma criança pequena, um menininho de no máximo cinco anos. Ele está com os olhos arregalados, e sendo agarrado por algo que está atrás dele. É difícil ver o que é, mas tem dedos compridos como garras e um sorriso anormalmente largo, como se a boca estivesse rasgada!

Peça a todos os personagens um teste de Vontade (DT 15). Aqueles que falharem, sofrem 1d4 pontos de dano mental pelo susto. Amanda pode sacar seu caderninho e fazer anotações neste momento. Independente de passarem ou não, todos então percebem que a "criatura" segurando a criança é na verdade um palhaço — mais especificamente, Severino, um funcionário do shopping que estava entretendo as crianças no carrossel. Os "dedos compridos como garras" são apenas uma luva, assim como o "sorriso anormalmente largo" é apenas maquiagem. Quando as luzes se apagaram e as cortinas baixaram, houve pânico e as pessoas correram, mas Severino percebeu que uma criança havia se perdido dos pais e ficou com ela aqui. Ele está cuidando do menininho, que se chama "Bê", esperando os pais dele voltarem. Porém, está achando muito estranho o shopping estar tão vazio, e pedirá para ir junto com o grupo.

A partir da praça central é possível ir para as **áreas 2, 4, 8, 9, 10** e **14**, além de subir ou descer as escadas rolantes, indo para as **áreas 17** (piso superior, saguão central) ou **24** (subsolo).

Área 8 ENCONTRO ALEATÓRIO A PARTIR DA 2ª VISITA

## PRAÇA DE ALIMENTAÇÃO

Um espaço amplo, ocupado por dezenas de mesinhas quadradas e pelo cheiro misturado de frituras e doces. Na parede leste, portas de vidro levam para um deque externo. Estão quase todas fechadas pelas cortinas de ferro, exceto uma, pela qual entra a luz pálida da noite e eventuais clarões de relâmpagos.

À frente dessa porta de vidro, vocês veem o vulto de um homem segurando uma cadeira. Ele olha para vocês, os olhos arregalados, e grita: *"Não se aproximem! Vou sair desse inferno!"*. Então, atira a cadeira no vidro. Estilhaços voem no homem, que cai no chão e começa a se arrastar para fora. Subitamente, a cortina de ferro baixa. Vocês escutam um grito terrível e o som de ossos se partindo, quando a cortina se fecha e decepa o corpo do homem em dois!

Isso tudo acontece em poucos segundos, sendo impossível reagir. Pela visão grotesca do homem sendo cortado ao meio, todos os personagens sofrem 1d6 pontos de dano mental (Vontade DT 20 reduz à metade). Amanda pode sacar seu caderninho e fazer anotações neste momento.

Se os personagens ousarem procurar na praça de alimentação depois disso, podem fazer um teste de Investigação (DT 15). Cada personagem que passar encontra uma refeição servida, mas intacta (seu dono saiu correndo quando tudo começou). A refeição pode ser nutritiva (por exemplo, uma salada) ou gostosa (um hambúrguer), recuperando respectivamente 1 PV ou 1 PD.

Não há mais nada na praça de alimentação. A partir dela, é possível ir para as **Áreas 3, 7** e **13**.

## Área 9

# CINEMA

> O saguão do cinema é tomado pelos cartazes de filmes, à direita, pelas bilheterias, à esquerda, e por uma bomboniere, à frente. Ao lado da bomboniere há a passagem para as salas de projeção. Normalmente iluminado e movimentado, é estranho ver o cinema tão quieto e escuro.

Entre os filmes em exibição há dramas, comédias românticas e blockbusters de ação, incluindo *Eric Tufão Jr. 2 — O Filho Explosivo* , novo título do reboot da franquia "*Eric Tufão*", que começou depois da morte do ator que interpretava o protagonista, e o filme de super-heróis *Força G — O Ultimato Final (Parte 3).*

Na bomboniere há diversas guloseimas. Se alguém comer, ganha 1 PD temporário, mas sofre –20 no próximo teste de Atletismo que fizer, por ainda estar digerindo (apenas testes que tenham uma consequência real em caso de falha contam).

Se os personagens quiserem entrar numa das salas de projeção (talvez atrás de outras pessoas), leia o seguinte:

> Assim que vocês entram na sala, percebem que as poltronas estão ocupadas. Enfim outras pessoas! Porém, estão todas paradas e em silêncio. Quando vocês dão um passo para frente, pisam em algo grudento. Parece refrigerante derramado, mas é mais denso, com um cheiro forte e férreo...

O líquido, é claro, é sangue. Os personagens podem dar meia volta aqui, mas, se insistirem em investigar o cinema, continue a descrição.

Subitamente, o projetor se liga de alguma forma, enviando uma luz pálida e tremeluzente para a tela. A luz ilumina pouco, mas o suficiente para vocês verem que as dezenas de pessoas estão mortas, seus braços, peitos e rostos retalhados. O sangue escorre de seus corpos, formando poças que se espalham pela sala — foi numa dessas poças que vocês pisaram a pouco!

Pela visão horrível do massacre, todos os personagens sofrem 1d6 pontos de dano mental (Vontade DT 20 reduz à metade). Amanda pode sacar seu caderninho e fazer anotações neste momento. O que aconteceu foi que o cadáver torturado e preparado ritualísticamente (veja o **Prólogo**, na página 170) se transformou em um zumbi de Sangue e foi solto aqui. As pessoas no cinema adormeceram por conta do gás e foram massacradas pela criatura.

Se os personagens tiverem estômago suficiente para explorar o cinema, uma cena de investigação começa.

### Urgência

**Muito alta (2 rodadas).** Os personagens sentem um cheiro ruim no ar (além do cheiro do sangue). Trata-se do gás venenoso que fez as pessoas adormecerem. Ele está mais fraco agora, mas se os personagens ficarem mais do que duas rodadas no cinema, precisarão fazer testes de Fortitude no início da terceira rodada e de cada rodada seguinte (DT 10 +5 por teste anterior). A cada falha, sofrem 1d4 pontos de dano não letal. Os personagens recuperam este dano ao chegar em qualquer outra área do cinema e respirarem um pouco.

### Pontos de Interesse

**Cheiro Ruim.** Vocês sentem um cheiro ruim, similar ao de gás de cozinha, mas mais pungente. À medida que o respiram, sentem-se mais fracos e sonolentos.

- **Ciências ou Medicina (DT 15).** O gás parece ser um tipo de sonífero ou veneno. Parece já ter se dissipado um pouco. Mesmo assim, respirá-lo muito tempo certamente terá consequências!

**Tela.** A tela está coberta de respingos de sangue ainda úmido. Há uma pessoa caída na frente da tela, suas costas retalhadas.

- **Investigação (DT 15).** A pessoa parece ter se levantado de sua poltrona e corrido na direção da tela, talvez por ser o ponto mais iluminado da sala, tentando fugir de algo. Não foi longe, infelizmente.

**Poltronas.** ▶ Todas as pessoas que estavam aqui estão mortas, algumas ainda sentadas, outras caídas no chão frente à suas poltronas, outras já nos corredores laterais.

- **Investigação ou Tática (DT 15).** ▶ Nas poltronas superiores, as pessoas foram mortas ainda sentadas. Já nas inferiores, mais perto da tela, elas aparentemente tiveram tempo de pelo menos tentar fugir, pois algumas morreram no chão. Aparentemente, o que quer que tenha causado a morte delas veio de cima.

**Corredor de Entrada.** ▶ O carpete do corredor de entrada está repleto de manchas de sangue.

- **Investigação ou Sobrevivência (DT 15).** ▶ Há pegadas no sangue. São pés descalços, grandes como os de uma pessoa, mas com garras como um cão. Elas saem do cinema em direção ao resto do shopping — ou seja, o que quer que tenha matado as pessoas aqui, agora está lá fora!

Por estarem avisados de que há algo terrível no cinema, os personagens recebem um bônus de +d20 no primeiro teste que fizerem contra o zumbi de Sangue durante esta missão.

**Sala de Projeção.** ▶ A sala está ocupada pelo projetor e por mais uma coisa — uma grande caixa preta de compensado, destruída. Um personagem que tenha visto a caixa sendo levada ao cinema no Prólogo a reconhecerá aqui

- **Investigação (DT 15).** ▶ A caixa foi arrebentada por dentro, por algo afiado e forte o suficiente para retalhar as ripas de compensado que formavam a caixa. Fica claro que o que quer que estivesse aqui foi responsável pelo massacre lá fora.

Por estarem esperando algo terrível, os personagens recebem um bônus de +d20 em seu teste de Vontade contra a Presença Perturbadora do zumbi de Sangue.

Área 10 — ENCONTRO ALEATÓRIO A PARTIR DA 2ª VISITA

## CORREDOR DE SERVIÇOS SUL

▶

Enquanto avançam rumo ao corredor, vocês percebem que não estão mais enxergando seus pés — o chão inteiro está coberto por uma névoa cinzenta.

Subitamente, escutam um arrastar vindo de trás. Se virando na direção do som, veem um vulto cambaleante avançando na direção de vocês, encoberto pelas sombras e pela neblina.

Então, ele passa perto de uma luz de emergência, e é possível vê-lo melhor. É uma pessoa, mas parece estar nua. Sua pele é vermelha e gosmenta, como se estivesse em carne viva e derretida. Ele ergue o rosto — vocês percebem que ele não possui olhos e que seus dentes são enormes, pontiagudos e se estendem para fora da boca. Ele balança a cabeça, como se estivesse os farejando, então abre a boca num ângulo bizarramente exagerado, emite um guincho e começa a correr na direção de vocês!

O que quer que essa coisa seja, não é humana. É aberrante. É monstruosa. É… PARANORMAL. E apenas vê-la faz o coração de vocês bater forte no peito.

Ao longo da noite, as atrocidades cometidas pela AIA e o medo sentido pelas vítimas foram enfraquecendo a Membrana, a ponto de permitir a manifestação de um zumbi de Sangue em um cadáver previamente preparado para isso. Após surgir, a criatura sentiu o cheiro dos personagens e começou a segui-los. Agora que chegou perto, avança para matá-los!

Comece rolando 1d4 pontos de dano mental em todos os personagens (Vontade DT 15 reduz à metade; isso nada mais é do que a habilidade Presença Perturbadora da criatura). Então diga que no fim do corredor, iluminada por uma lâmpada de emergência, há uma porta pesada, de ferro, entreaberta. Isto é uma dica para os jogadores de que devem fugir. Eles podem lutar se quiserem, mas serão trucidados — em histórias de terror, é isso que acontece com quem encara um monstro!

## O ZUMBI DE SANGUE

Depois que os personagens passarem pela ÁREA 10: CORREDOR DE SERVIÇOS SUL haverá um zumbi de Sangue os caçando pelo shopping. A partir disso, sempre que um jogador fizer uma rolagem para ENCONTRO ALEATÓRIO (veja o quadro na página 177) e rolar dois números iguais, a criatura aparecerá no lugar do encontro da tabela.

Se os números forem par (por exemplo, dois 2), o zumbi de Sangue não terá percebido o grupo. Os personagens poderão escapar sem serem vistos usando as regras de furtividade da CENA 4 (p. 188), mas precisando acumular apenas 4 avanços em vez de 7.

Se os números forem ímpar (por exemplo, dois 5), a criatura terá percebido os personagens. Nesse caso, eles precisarão fugir! Use as regras da cena de perseguição da ÁREA 10 (p. 181).

Se os personagens escaparem, se escondendo ou correndo, considere que chegaram em qualquer área adjacente e despistaram a criatura. Porém, ela ainda poderá aparecer novamente... O zumbi de Sangue também começa a caçar o grupo após eles passarem pela ÁREA 23: SALA DA DIREÇÃO, mesmo que não tenham passado pela ÁREA 10.

**Zumbi de Sangue (criatura, sangue).** *OPRPG*, p. 202.

Se os personagens correrem, use as regras de perseguição (p. 90). Em resumo, cada personagem deve fazer uma sequência de testes de Atletismo contra DT 15 (pois a criatura recém se manifestou e ainda está lenta e cambaleante) até acumular 3 sucessos ou 3 falhas. Diga aos jogadores que eles podem descrever como irão fugir, e resolva quaisquer ideias deles com as ações de perseguição (cortar caminho, esforço extra, criar obstáculo etc.). O shopping possui elementos que podem justificar essas ações — um personagem pode pular por bancos para cortar caminho, derrubar um vaso de folhagens para criar obstáculo e assim por diante.

Personagens que acumulem 3 sucessos antes de 3 falhas conseguem passar pela porta de ferro, escapando do zumbi de Sangue. O primeiro personagem que acumular 3 falhas antes de 3 sucessos, porém, é alcançado pela criatura e atacado por ela (teste 2d20+5, dano 1d6+5). Se mais de um personagem acumular 3 falhas na mesma rodada, o zumbi ataca aquele que tiver tido o pior teste nessa rodada. Assim que um personagem for atacado, os outros automaticamente chegam à segurança.

Se o personagem atacado ficar consciente, pode correr para a porta, escapando do zumbi automaticamente. Porém, se for reduzido a 0 PV, precisará ser puxado por outro membro do grupo. O primeiro personagem a tentar isso deve fazer um teste oposto de Iniciativa contra o zumbi de Sangue. Se o personagem ganhar, puxa seu amigo inconsciente para o outro lado da porta. Se perder, sofre um ataque do zumbi, mas ainda assim conseguirá puxar seu amigo... A menos, é claro, que também caia inconsciente!

Deixe claro para os jogadores que puxar alguém caído é arriscado ("vocês veem que a criatura está preparada para atacar e que se vocês tentarem puxar seu amigo caído, um de vocês poderá ser atacado").

## MORTE DE PERSONAGENS

A morte de um personagem pode ser um momento de tensão, no qual os jogadores percebem como seus personagens são frágeis e qualquer passo em falso pode significar o fim. Pode ser um momento de adrenalina, com o resto do grupo ficando mais "ligado" para não ter o mesmo destino. Ou pode até mesmo ser um momento divertido, com todos rindo do desfecho extremo. Todas essas reações são válidas.

O que a morte de um personagem não precisa ser é uma punição para o jogador.

Se um personagem morrer, seu jogador deve simplesmente criar outro. O grupo então encontra esse novo personagem na próxima sala pela qual passar. O jogador pode decidir como foi parar nessa sala. Talvez tenha se escondido lá quando os eventos estranhos começarem, talvez estivesse perambulando pelo shopping em busca de uma saída assim como o resto do grupo...

Personagens caídos que sejam resgatados ainda estarão morrendo e precisarão ser curados com um teste de Medicina. Se um personagem morrer aqui, seja por seus amigos não conseguirem salvá-lo, seja por ficarem com medo de tentar, veja o quadro "Morte de Personagens", na página anterior.

Uma vez que os personagens passem pela porta de ferro, estarão na **ÁREA 11**. O zumbi de Sangue ficará um tempo batendo na porta — felizmente, é uma porta corta-fogo, e a criatura não é forte o suficiente para destruí-la. Após alguns minutos, as batidas pararão e o zumbi irá perambular pelo shopping em busca de outras vítimas. Entretanto, essa não será a última vez que os personagens verão a criatura…

## Área 11
# SETOR OPERACIONAL

Passando pela porta corta-fogo, vocês se veem em um corredor diferente do resto do shopping. Aqui, o piso é de concreto cru e há tubulações aparentes nas paredes e no teto. É visivelmente uma área operacional, sem a preocupação estética da área pública da construção.

Ao longo do corredor, na parede da direita, há cinco portas de madeira com placas que dizem, respectivamente: "*vestiário feminino*", "*vestiário masculino*", "*depósito*", "*sala de monitoramento*" e "*sala de segurança*". No final do corredor, há uma escadaria que sobe para o piso superior e desce para o subsolo.

Os personagens podem explorar qualquer uma das cinco portas. Nos vestiários há apenas bancos, armários vazios e banheiros; já no depósito, há apenas materiais de limpeza e administrativos (rodos, baldes, papel, toner para impressora…). Nenhuma das três salas possui qualquer item útil. Se os personagens entrarem na sala de monitoramento, vá para a **ÁREA 12**. Se entrarem na sala de segurança, vá para a **ÁREA 13**. Por fim, é possível descer ou subir as escadarias no fim do corredor, indo respectivamente para as **ÁREAS 22** e **24**.

## Área 12
# SALA DE MONITORAMENTO

Assim que entram nesta sala quadrada, vocês veem que a parede oposta à entrada é coberta por monitores — provavelmente o circuito interno de TV do shopping, embora todas as telas estejam desligadas. De frente para os monitores, há quatro poltronas com o estofamento já meio gasto. Por fim, na parede à direita, há mais duas cadeiras frente a um painel de controle — um grande computador que controla diversos sistemas do shopping, como iluminação, som, anti-incêndio… e portas. O painel está ligado, emitindo luz e um zunido baixo.

O painel está ligado pois possui bateria. Personagens treinados em Tecnologia podem operá-lo automaticamente; caso contrário, é necessário um teste de Investigação (DT 15). Assim que um personagem operar o painel, descobre que um comando foi executado para fechar todas as cortinas de ferro do shopping. Ou seja, o fechamento não foi uma pane ou um acidente, mas sim proposital! Ao tentar reverter o comando, uma mensagem aparece: "Comando possível apenas em um terminal da direção". Será preciso ir até o piso superior. Se falarem com Amanda, ela diz que ir até lá é fácil ("*é só subir uma escada!*").

## Área 13
# SALA DE SEGURANÇA

Esta sala pequena possui uma mesa com cadeiras no centro e um sofá e armários de metal nas paredes.

Aqui é onde os seguranças e brigadistas do shopping descansam entre suas rondas. Não há ninguém aqui, mas personagens que vasculhem a sala podem fazer um teste de Investigação (DT 15). Se um ou mais passarem, encontram um revólver (*OPRPG*, p. 59) caído no chão. Ele está carregado (com 6 balas), mas esta é a única munição disponível.

Área 14 ENCONTRO ALEATÓRIO

## CORREDOR CENTRAL SUL

O corredor central sul possui lojas dos dois lados, mas todas estão fechadas. Ao longe, uma única lâmpada de emergência emite uma luz pálida e fria, projetando sombras sobre bancos de madeira, grandes vasos de folhagens e lixeiras discretas. Então, ela pisca e se apaga, mergulhando o corredor no escuro total.

O corredor central sul está vazio. A partir dele, é possível ir para as **ÁREAS 7, 10** e **15**.

Área 15 ENCONTRO ALEATÓRIO

## CORREDOR LATERAL SUL

O corredor lateral sul parece completamente vazio e silencioso. Subitamente, vocês escutam um estrondo alto e sentem um tremor no chão — mas é apenas uma escada rolante à frente se ligando sozinha, talvez por uma pane elétrica.

O corredor lateral sul também está vazio. A partir dele, é possível ir para as áreas 8 e 15 ou, pelas escadas rolantes, subir para a área 18.

Área 16 ENCONTRO ALEATÓRIO

## ÁTRIO SUL

Similar ao saguão de entrada norte, é um ambiente circular, agora com as saídas para fora e para lojas fechadas por cortinas de ferro. Perto da saída para fora, vocês veem o que parece uma mancha escura no chão se expandindo lentamente na direção de vocês.

A mancha é uma grande poça de sangue, agora com três metros de diâmetro, mas aumentando lentamente à medida que escorre do lado de fora. Vem das diversas pessoas que foram mortas fora do shopping, enquanto tentavam fugir, por mercenários a serviço da AIA. Se os personagens forem embora, nada acontece. Porém, se quiserem investigar, descreva o seguinte.

Se aproximando da mancha, vocês veem que ela é uma poça de líquido escuro, que está se espalhando para todas as direções, entrando por baixo da cortina de ferro da saída. Se aproximando mais, vocês percebem que o líquido é espesso, pegajoso e tem um cheiro forte e férreo... É com angústia e náusea que vocês entendem que a poça é feita de sangue — e que para essa quantidade, muitas pessoas devem ter morrido. Façam um teste de Vontade!

O teste tem DT 15. Personagens que falharem sofrem 1d4 pontos de dano mental pelo susto. Amanda pode sacar seu caderninho e fazer anotações neste momento. Não há mais nada aqui.

A partir do átrio sul, é possível ir para as áreas 14 e 15.

Área 17 ENCONTRO ALEATÓRIO

## PISO SUPERIOR, SAGUÃO CENTRAL

O piso superior do shopping está tão escuro, vazio e silencioso quanto o térreo. As lojas ao redor do saguão central também estão fechadas, embora daqui vocês não consigam ver todas as lojas nas alas norte e sul.

O saguão central do piso superior está vazio. A partir dele, é possível ir para a ala norte ou sul do piso superior (**ÁREAS 18** e **19**, respectivamente) ou descer as escadas rolantes para a praça central no piso térreo (**ÁREA 7**).

Área 18 ENCONTRO ALEATÓRIO

## PISO SUPERIOR, ALA NORTE

Ao chegar na ala norte do piso superior, vocês escutam um uivo constante, e então sentem um vento gélido e que carrega gotas da chuva. Parte do teto de vidro quebrou aqui, fazendo com que o clima inclemente da noite lá fora invada o shopping. Além do piso molhado e escorregadio, não há nada aqui... Aparentemente.

Peça aos personagens um teste de Percepção (DT 15). Se algum deles passar, nota que uma das lojas está aberta — aparentemente, a cortina de ferro dela emperrou. O letreiro diz "*Vex Beaux*", que personagens treinados em Atualidades (ou Luana, se estiver com o grupo) reconhecem como uma grife de roupas finas. A própria Luana diz que adora essa loja, mas nesta situação, não quer ver roupas... Se os personagens entrarem, passam para a **ÁREA 20**. Caso contrário, só podem ir para a **ÁREA 17**.

Área 19 ENCONTRO ALEATÓRIO

## PISO SUPERIOR, ALA SUL

A ala sul do piso superior é composta por um corredor que passa por uma das âncoras do shopping — uma grande loja de departamento — e circunda um bloco de lojas menores. Todas estão fechadas pelas cortinas de ferro...

Peça ao grupo um teste de Percepção (DT 15). Personagens que passarem percebem que há uma loja aberta. Seu letreiro diz "*Farmácia Panacea*", deixando claro o tipo de comércio. Se os personagens entrarem, passam para a **ÁREA 21**. Além disso, eles podem ir para a **ÁREA 17** ou para a **ÁREA 22**.

Área 20

## BUTIQUE VEX BEAUX

Vocês entram em uma loja ampla e com pouca mobília — apenas algumas araras de roupas, cada uma com poucas peças. Ao entrar, percebem uma pessoa que estava escondida pela escuridão. Ela estende o braço em direção a vocês e então cai no chão. Quando isso acontece, a cabeça dela descola do corpo e rola na direção de vocês, seu olhar completamente neutro, sua expressão congelada em um leve sorriso!

Peça a todos os personagens um teste de Vontade (DT 15). Aqueles que falharem, sofrem 1d4 pontos de dano mental pelo susto. Independente de passarem ou não, todos então percebem que a "pessoa" que caiu e perdeu a cabeça era na verdade um manequim. Na pressa de fugir da loja, um atendente esbarrou no boneco, que ficou escorado em uma arara. Quando os personagens entraram, o movimento deles fez o manequim deslizar e cair — o movimento da queda deu a impressão dele estar estendendo o braço. Não há mais nada de relevante aqui.

Área 21

## FARMÁCIA PANACEA

A loja é dividida em vários corredores por estantes baixas. Nas prateleiras, e caídos pelo chão, há caixinhas de remédios e produtos de higiene e beleza, como desodorantes, shampoos, cremes e lenços. No fundo há um balcão, atrás do qual há mais prateleiras com remédios. Não parece haver ninguém aqui.

Esta é uma farmácia típica. Não há ninguém aqui, mas personagens que queiram vasculhar a loja podem fazer um teste de Investigação (DT 15). Um personagem que passe pode rolar 1d6 na tabela abaixo.

### ITENS NA FARMÁCIA PANACEA

| 1d6 | Item |
|---|---|
| 1-3 | **Estojo de primeiros socorros.** Um personagem pode gastar uma ação completa e o estojo de primeiros socorros para fazer um teste de Medicina contra DT 15; se passar, cura 1d4 PV de um aliado adjacente. |
| 4-6 | **Calmante.** Um personagem pode gastar uma ação padrão para tomar essas pílulas e recuperar 1d3 PD. |

Um personagem que seja treinado em Medicina pode substituir o estojo de primeiros socorros ou o calmante por um medicamento à sua escolha (veja a página 43). Independentemente do resultado do teste, não é possível repeti-lo.

Área 22

## SETOR ADMINISTRATIVO

O setor administrativo consiste em um corredor longo com quatro portas de cada lado. Num extremo do corredor há uma escadaria que desce para o térreo e, no outro, uma porta que dá para a área pública do shopping.

As oito portas do corredor dão para as seguintes salas: atendimento aos lojistas, escritório administrativo, escritório de marketing, almoxarifado, copa, banheiros, sala de reuniões e sala da direção. Todas as salas estão abertas, e os personagens podem facilmente ver que todas estão vazias, sem nada de relevante. A exceção é a sala da direção, que está fechada. Se os personagens abrirem a porta dela, vá para a **ÁREA 23**.

A partir daqui, também é possível descer a escadaria para o térreo (indo para a **ÁREA 11**) ou sair para a área pública do shopping, na ala sul (**ÁREA 19**).

Área 23

## SALA DA DIREÇÃO

A sala da direção possui uma mesa grande perto da parede oposta à entrada. No topo dessa mesa, um monitor de costas para vocês emite uma luz pálida contra a parede. Aparentemente, o computador da direção possui nobreak e não foi afetado pela queda de luz.

Se um personagem se aproximar da mesa, peça para ele um teste de Percepção (DT 15). Se ele passar, percebe um crachá com uma foto de Amanda e o cargo "Diretora-geral". Deixe que os jogadores reajam a essa descoberta. Então, narre o seguinte.

Vocês escutam uma voz feminina: "*Já chega*".

É Amanda, mas a fala dela não é mais tímida e hesitante, mas sim firme e decidida. Ela então enfia a mão direita no uniforme e puxa uma pistola pequena, enquanto desfaz o coque com a mão esquerda, relevando cabelos longos que descem pelos ombros.

Vocês foram ótimas cobaias. Foram mais longe do que eu imaginava, e me ajudaram muito. Mas já viram demais!

Ela então ergue a pistola e aponta na direção de vocês. Rolem Iniciativa!

Este é o momento em que "Amanda" revela ser a traidora. Se ninguém encontrar o crachá, a mesma revelação acontece assim que um personagem começar a mexer no computador da direção. Porém, nesse caso os personagens estarão surpreendidos na primeira rodada de combate. Se algum personagem falar com Antonella, ela irá respondê-lo, pois é arrogante e não teme o grupo. A seguir estão algumas perguntas típicas que os jogadores podem fazer e as respectivas respostas de Antonella.

**O que você está fazendo?**

Apenas lidando com uma ponta solta. Nosso press release já foi redigido e explica o que aconteceu neste shopping mequetrefe como uma catástrofe causada pela tempestade. Se algumas pessoas questionassem nossa versão, nossas ações poderiam sofrer uma leve queda. Não se preocupem, será indolor.

**Do que você está falando?**

Tudo que aconteceu esta noite foi um experimento da *Ancestral Investment Authority*, o fundo de investimentos internacional para o qual eu trabalho. Nós isolamos algumas pessoas, como vocês, e massacramos outras, para gerar um espaço de medo extremo que nos permitiria acessar o Outro Lado, a dimensão que existe além da Realidade. Como vocês viram pelo zumbi de Sangue que nos perseguiu, o experimento funcionou!

Um personagem treinado em Atualidades ou em uma Profissão relevante, como Administrador ou Contador, pode fazer um teste contra DT 15. Se passar, reconhece o fundo do qual Antonella falou. É um dos maiores do mundo, gerindo um patrimônio de mais de um trilhão de dólares!

**Ancestral Investment... o que? Achei que você fosse uma funcionária do shopping!**

Amanda dá uma risada e então faz uma careta de nojo.

Eu, trabalhando num shopping center? Por favor! Nasci no Brasil, mas estudei na Suíça, em Londres e em Chicago. Também não me chamo 'Amanda Souza'...

Ela revira os olhos ao falar o nome.

Meu nome verdadeiro é Antonella Blanchard, e sou executiva sênior da AIA. Mas não por muito tempo. Depois desse projeto, terei meu assento na diretoria!

**Mas por que vocês fizeram isso?**

Vocês não entendem? As coisas que vocês viram esta noite provam a existência do paranormal. Nosso fundo já domina boa parte dos mercados mundanos do planeta. Chegou a hora de expandirmos nosso portfólio com este novo produto.

Estenda o diálogo enquanto estiver interessante. Contudo, mais cedo ou mais tarde, Antonella irá empunhar a pistola e dizer:

Já falamos demais. Meu tempo é muito valioso.

Ela então atira nos personagens com sua pistola, seguindo a ordem da Iniciativa rolada no início da cena.

**Antonella (pessoa).** p. 192.

Este é um combate perigoso, mas se Antonella ficar machucada (ou seja, se sofrer 15 pontos de dano ou mais) ou se for desarmada, irá se desesperar e fugir. Ao correr, ela deixa cair seu caderno de anotações. Se alguém persegui-la, faça um teste oposto de Acrobacia ou Atletismo (o personagem pode escolher sua perícia; Antonella irá usar Acrobacia). Se Antonella vencer, escapa do setor administrativo pela porta que dá para a área pública do shopping. Se perder, lutará até o fim. O grupo pode capturá-la ou matá-la, mas isso não fará muita diferença no resto da missão — a verdade é que Antonella subestimou o paranormal, e tem tanto controle sobre o que está acontecendo quanto qualquer outro personagem!

Independentemente do destino de Antonella, os personagens continuam presos no shopping. Porém, agora têm acesso ao computador da direção. Um personagem que tente operá-lo pode fazer um teste de Tecnologia (DT 20). Se passar, consegue abrir a porta do estacionamento no subsolo. As outras portas não podem ser abertas. Se ninguém passar, descreva que os personagens gastam vários minutos tensos mexendo no computador, até por fim conseguirem. Porém, pelo tempo gasto, faça uma rolagem na tabela de encontros aleatórios.

Assim que os personagens abrirem a porta do estacionamento, o objetivo deles passa a ser chegar até o subsolo. Quando chegarem lá, avance para a **Cena 4**.

Antonella

## O Caderno de Antonella

Um caderninho de grife, que custa centenas de reais... E possui escritos infinitamente mais valiosos do que isso! Fala sobre o paranormal - sobre a existência do Outro Lado e a Membrana que nos protege, sobre as cinco entidades e como contatá-las. As informações são rudimentares e muitas estão incompletas ou mesmo erradas. Mesmo assim, é um item valioso!

Um personagem que estude o caderninho durante uma ação de interlúdio sofre 1 ponto de dano mental pelas verdades terríveis que ele contém, mas passa a ser considerado treinado em Ocultismo enquanto puder consultá-lo. Além disso, o caderninho permite que um personagem possa arriscar conjurar o ritual Ódio Incontrolável usando as regras de conjuração complexa (veja a página 144). Para alguém empunhando o caderninho, a DT do teste é 20 + custo em PD do ritual.

Saindo da sala da direção, os personagens estarão de volta ao setor administrativo (Área 22).

Área 24

## SUBSOLO

> Vocês descem ao subsolo do shopping, um estacionamento que se estende até se perder na escuridão. Repleto de pilares e tomado por névoa, é um lugar labiríntico, frio e silencioso.

O subsolo do shopping possui uma saída para veículos, ao norte. Porém, assim como as saídas para pedestres no térreo, ela está fechada por cortinas de ferro. O estacionamento possui alguns carros, mas todos estão com os pneus furados (visivelmente sabotados) e não servirão para nada. Além dos veículos, não há mais nada aqui. É possível sair do subsolo pelas escadas rolantes da Área 7 e pela escadaria da Área 11.

Quando os personagens chegarem no subsolo após terem aberto a cortina de ferro do estacionamento (na área 23), avance para a Cena 4.

CENA 4

## Fuga pelo Estacionamento

Se esta é a primeira vez que o grupo chega ao subsolo, descreva o seguinte (esta é a mesma descrição da Área 24, com uma informação a mais):

> Vocês descem ao subsolo do shopping, um estacionamento que se estende até se perder na escuridão. Repleto de pilares e tomado por névoa, é um lugar silencioso e labiríntico. Vocês caminham rumo a saída, quando sentem o cheiro de sangue. Então, escutam um arranhar no piso de concreto. Se virando na direção do som, veem um vulto ao longe, encoberto pela escuridão e pela neblina, que desaparece atrás de um pilar. Vocês não estão sozinhos. Resta saber se conseguirão chegar à saída sem serem vistos pela criatura...

Se o grupo já esteve aqui antes, em vez disso descreva o seguinte:

> Vocês voltam ao subsolo do shopping. O estacionamento continua tão escuro, enevoado e vazio quanto antes. Ou ao menos assim vocês esperavam… Porém, após andar por alguns instantes rumo a saída, vocês sentem o cheiro de sangue. Então, escutam um arranhar no piso de concreto. Se virando na direção do som, veem um vulto ao longe, encoberto pela escuridão e pela neblina, que desaparece atrás de um pilar. Vocês não estão sozinhos. Resta saber se conseguirão chegar à saída sem serem vistos pela criatura...

Esta é uma cena de furtividade, na qual o grupo deve atravessar o estacionamento e sair do shopping antes de ser percebido pelo zumbi de Sangue. Na página ao lado estão as regras para resolver esta cena. Para mais informações, veja a página 92.

Um personagem especialmente corajoso (ou tolo…) pode atacar a criatura. Porém, na escuridão do estacionamento, isso será praticamente uma sentença de morte — além de ser muito perigoso, o zumbi de Sangue terá camuflagem total.

## Objetivo

Acumular 7 avanços antes que sua visibilidades chegue a 3. Cada personagem começa com 0 avanços (uma medida de quanto ele avançou rumo a saída) e visibilidade 0 (uma medida de quão perto ele está de ser encontrado pela criatura).

### Escapando

Se um personagem terminar uma rodada com 7 ou mais avanços, terá saído do shopping (veja "Saindo do Shopping"). Se ele tiver visibilidade 2 ou menor, não terá sido visto e estará em segurança. Porém, se tiver visibilidade 3 ou maior, terá sido visto.

### Sendo visto

Se um personagem terminar uma rodada com visibilidade 3 ou maior, independentemente de sua quantidade de avanços, terá sido visto pela criatura e poderá ser atacado por ela (veja "Ataque do Zumbi de Sangue").

## Eventos Aleatórios

No início de cada rodada, um jogador rola d20 na tabela da página 93 para saber o que vai acontecer naquela rodada.

### Ações dos Personagens

Após resolver o evento aleatório, cada personagem pode fazer uma das ações a seguir.

- **Avanço Prudente.** Você caminha cautelosamente para a saída, cuidando a cada passo para não fazer barulho, indo de pilar em pilar para não ser visto etc.

  1 AVANÇO, VISIBILIDADE +0

- **Avanço Normal.** Você caminha para a saída, buscando um equilíbrio entre não perder tempo e não chamar atenção.

  2 AVANÇOS, VISIBILIDADE +1

- **Avanço Ousado.** Você corre para a saída.

  3 AVANÇOS, VISIBILIDADE +2.

- **Esconder-se.** Você se concentra apenas em não ser visto. Descreva sua ação (por exemplo, "rastejo para baixo de um carro") e faça um teste de Furtividade (DT 15; uma ideia boa pode render +d20 no teste).

  SEM AVANÇO, VISIBILIDADE -1 SE PASSAR NO TESTE OU +0 SE FALHAR.

- **Distrair.** Você distrai a criatura de alguma forma (exemplo: atirando algo longe para fazê-la se virar naquela direção). Faça um teste de Enganação (DT 15).

  SEM AVANÇO, VISIBILIDADE -1 SE PASSAR NO TESTE (COMO ALTERNATIVA, VOCÊ PODE REDUZIR A VISIBILIDADE DE UM ALIADO EM -1) OU +1 SE FALHAR. APENAS UM PERSONAGEM PODE FAZER ESTA AÇÃO EM CADA RODADA.

- **Chamar Atenção.** Você chama atenção para si de propósito, para evitar que um aliado seja encontrado.

  SEM AVANÇO, VISIBILIDADE +2, DIMINUI A VISIBILIDADE DE UM ALIADO EM -1.

- **Outra Ação.** Se um jogador tiver outra ideia, resolva-a usando as mecânicas acima como parâmetro.

## Ataque do Zumbi de Sangue

Se um personagem terminar uma rodada com visibilidade 3 ou maior, independentemente de sua quantidade de avanços, terá sido visto pelo zumbi de Sangue. Um personagem visto ainda pode fazer um teste de Atletismo oposto contra a criatura. Se vencer, evita o ataque nessa rodada. Caso contrário, sofre um ataque de garra.

Após resolver o ataque, se o personagem já tiver somado 7 avanços ou mais, estará fora do shopping. Caso contrário, precisará continuar avançando rumo à saída - mas, a partir de agora, estará com o zumbi em sua "cola", e terá que vencer um teste de Atletismo oposto no final de cada rodada para não ser atacado!

Se mais de um personagem tiver sido visto, o zumbi persegue quem está com menos PV (em caso de empate, escolha aleatoriamente).

## Saindo do Shopping

Quando todos os personagens (ou aqueles que sobreviveram aos ataques do zumbi de Sangue...) terminarem uma rodada com 7 avanços ou mais, e após resolver os ataques em personagens que tenham sido percebidos, vá para a CENA 5.

CENA 5

# COMBATE FINAL

Vocês enfim escapam do Park Shopping Arcádia! Quando terminam de subir a rampa do estacionamento e chegam ao nível da rua, estão com o corpo tão quente que não sentem o ar fresco da madrugada. Porém, enxergam uma luz avermelhada no horizonte, e percebem que o sol está nascendo. Da contraluz, surge a silhueta de um homem usando roupas camufladas e empunhando uma submetralhadora. Ele olha para vocês e diz:

Quem são vocês? Onde está Antonella?

Antes que vocês possam responder, o homem arregala os olhos e grita:

QUE DIABOS É ISSO?

Então, empunha sua arma de fogo e dispara. Os tiros passam por vocês… E atingem o zumbi de Sangue que estava os perseguindo! A criatura é ferida, mas reage rapidamente. Ela passa por vocês, salta na direção do mercenário e, com suas garras, rasga o pescoço dele! O homem cai no chão, sangue esguichando do ferimento fatal.

Por fim, o zumbi de Sangue se vira para vocês. O seu corpo vermelho e grotesco, que antes parecia indestrutível, agora parece ter dificuldade de conseguir se manter de pé. Um dos braços da criatura cai no chão enquanto ela emite um guincho terrível. Não há mais onde se esconder. Não há mais para onde fugir. Agora, resta lutar… Ou morrer.

Rolem Iniciativa!

Esta é a última cena da missão — o combate final contra a criatura manifestada no shopping pelas atrocidades cometidas pela AIA.

**ZUMBI DE SANGUE (CRIATURA, SANGUE).** *OPRPG*, p. 202.

Assim que o primeiro personagem agir, peça para ele rolar 3d6+5. Este é o dano que a rajada do mercenário causou no zumbi de Sangue (como a criatura possui resistência a balístico 5, na prática o dano será apenas 3d6). Então, diga ao jogador que ele vê duas armas: a submetralhadora, que está caída perto do mercenário, e uma faca militar (dano 1d6 corte, crítico 19), que está em uma bainha no cinto dele. É possível pegar qualquer uma das duas armas se aproximando do corpo e gastando uma ação de movimento (note que, devido à resistência da criatura, a faca pode ser mais eficaz que a submetralhadora). O dano da rajada e as armas disponíveis darão uma chance aos personagens — ainda assim, será uma luta difícil!

O texto acima presume que pelo menos um personagem foi visto pelo zumbi de Sangue na **CENA 4**. Se nenhum personagem tiver sido visto pela criatura, ainda assim ela sai do estacionamento, é atacada pelo mercenário e o mata. Porém, nesse caso os personagens recebem +20 em todos os seus testes realizados na primeira rodada, por terem tido um instante para recuperar o fôlego.

Por fim, se Antonella não tiver sido capturada ou morta, pode aparecer aqui. A jovem também estava tentando escapar do shopping e terá saído logo após o grupo. Ao ver os personagens enfrentando o zumbi de Sangue, tentará fugir. Porém, no próximo turno da criatura, role um dado para determinar quem ela atacará — e inclua Antonella nas possibilidades! Por exemplo, se houver cinco personagens mais a vilã, role 1d6, sendo que um resultado "6" indica que o zumbi irá atacá-la. Sem sua arma e seu caderninho ocultista, Antonella pouco pode fazer além de gritar! Ela irá chorar e pedir perdão, dizendo que isso tudo é muito mais terrível do que ela imaginou. Antonella pode ou não estar fingindo, mas não há como os personagens terem certeza, e ajudá-la ou não será uma escolha moral deles. Se resolverem não ajudar, pelo menos ela terá dado uma rodada "livre" ao grupo!

Também é possível que os personagens queiram atacá-la, agarrá-la para usá-la de escudo humano, convencê-la a lutar contra a criatura… Resolva qualquer ideia pedindo testes de perícia — se for o caso, opostos aos de Antonella. A jovem executiva lutará ao lado dos personagens apenas se essa for sua única chance de sair viva. Se for capturada por eles, irá se render. Ela não acha que os personagens a matarão a sangue frio e não tem medo de ser presa, pois sabe que os advogados da AIA podem livrá-la de qualquer acusação. Se sobreviver, Antonella pode virar uma vilã recorrente de sua série, à medida que continua em seu caminho de se tornar uma ocultista cada vez mais poderosa, ou até mesmo se redimir, caso algum personagem tenha feito uma ação especialmente heroica.

Se os personagens derrotarem o zumbi de Sangue, avance para o **EPÍLOGO**.

# EPÍLOGO

A criatura de carne vermelha e garras pontiagudas enfim cai, se desfazendo em uma poça de gosma que borbulha e desaparece. Por um instante, vocês sentem apenas seus corações batendo forte. Então, à medida que se acalmam, sentem o calor agradável do sol nascente. Pela primeira vez em muitas horas, veem luz natural. Veem o shopping center, gigantesco em frente a rodovia, e carros passando em alta velocidade, alheios a tudo que aconteceu aqui.

Vocês chegam a duvidar de vocês mesmos: será que passaram por isso tudo? Será que não foi um pesadelo ou alucinação? Infelizmente, as marcas em seus corpos não deixam dúvidas. Foi tudo real. Nesse dia que se passou, vocês descobriram que o paranormal existe. E a partir desse dia que começa, suas vidas nunca mais serão as mesmas.

Nos próximos minutos, policiais, bombeiros e paramédicos chegam com ambulâncias e os levam para um hospital próximo. Nos próximos dias, todos os jornais transmitem a mesma manchete: no Park Shopping Arcádia, um vazamento de gás tóxico matou centenas de pessoas. O desastre é considerado um dos maiores acidentes do país, mas apenas isso — um acidente. Ninguém é responsabilizado.

Vocês, porém, sabem a verdade. O que farão com ela, cabe apenas a vocês dizer.

Este é o fim desta história, e qualquer personagem que tiver chegado vivo até aqui estará a salvo. Porém, também estará para sempre marcado pelo Outro Lado. Resta torcer para que a Ordo Realitas os encontre… Antes que outra criatura o faça.

## NOVAS HISTÓRIAS

Se quiser seguir uma série com esses personagens, você tem várias possibilidades. A mais simples é eles serem recrutados por um agente da Ordo Realitas. A Ordem sabe que o que aconteceu no shopping foi um evento paranormal e não tem dificuldade em encontrar os sobreviventes. Você também pode continuar a série sem o envolvimento da Ordem, pelo menos por mais algumas histórias. Talvez os personagens queiram investigar a AIA, ir atrás de Antonella ou qualquer outra coisa por conta própria. O único limite aqui é sua imaginação.

Quaisquer que sejam as próximas histórias, todos os personagens terão ganhado um estágio de sobrevivente (veja a página 30). Considerando o que passaram, é o mínimo!

## AMANDA SOUSA / ANTONELLA BLANCHARD

**Atendente do shopping, 25 anos.** De cabelos presos num coque e sempre olhando para baixo, não é alguém que chama atenção. Quando fala, o faz com voz baixa e hesitante. Amanda poderia ser uma pessoa doce, mas na verdade é Antonella Blanchard, disfarçada de "funcionária humilde" para poder acompanhar o experimento de forma discreta.

Fora do disfarce, Antonella é mandona, convencida e cruel. Teve uma educação excelente, e aprendeu tudo sobre liderança, pensamento estratégico e resolução de problemas. Só não aprendeu a ser uma pessoa decente.

Ao longo da história, Antonella pode puxar seu caderninho e fazer anotações nele (veja o quadro "O Caderno de Antonella", na página 187). Ela faz isso sempre que percebe algum indício do paranormal (em termos de jogo, em qualquer situação que pode causar dano mental). Se algum personagem desconfiar disso e perguntar o que Amanda tanto anota, ela desconversa, dizendo que seu psicólogo mandou ela anotar situações que a deixem nervosa. Justamente por ser algo pessoal, ela não aceitará mostrar, muito menos entregar, o caderninho para alguém. Se o grupo forçar essa situação, ela sacará sua arma e revelará ser Antonella, como descrito na **cena 23**.

PESSOA ◆ NÍVEL 3 • NEX 10%

**SENTIDOS** Percepção 3d20+5 | Iniciativa 3d20+5
**DEFESA 16**
**Fortitude** 2d20 | **Reflexos** 3d20 | **Vontade** 3d20+5

**PONTOS DE VIDA 30** | Machucado 15

**DESLOCAMENTO** 9m | 6❏

**AGI** 3 **FOR** 1 **INT** 3 **PRE** 3 **VIG** 2

**PERÍCIAS** Atualidades 3d20+5, Diplomacia 3d20+5, Enganação 3d20+5, Ocultismo 3d20+5, Profissão (executiva) 3d20+5

**AÇÕES**

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

**TAPA** *Corpo a corpo*
Teste d20 | Dano 1d3+1 impacto

**PISTOLA** *À distância* ☼ *CURTO*
Teste 3d20+5, crítico 18 | Dano 1d12 balístico

## EDUARDO MONTENEGRO

**Advogado, 32 anos.** Alto, com sobrepeso e vestindo terno e gravata, Eduardo fala com voz alta, e usa isso e seu próprio porte físico para se impor sobre os outros. É conservador, preconceituoso e está sempre julgando os outros, sendo uma pessoa intragável, no geral. Contudo, não é covarde e, frente ao perigo, irá agir para proteger a si mesmo ou qualquer outro que esteja com ele. Eduardo pode atuar como aliado de um personagem, fornecendo +2 em testes de ataque corpo a corpo.

## LUANA VALENTINI

**Estudante do ensino médio, 15 anos.** De cabelo longo e escovado, maquiagem carregada e roupa estilosa, é uma "patricinha" típica, além de uma evangélica devotada. De família rica, mimada e consumista, espera que os outros façam tudo por ela. Em qualquer crise, irá chorar ou se encolher e rezar. Apesar de ser um pouco chata e muito inútil, se sobreviver a esta noite será grata aos personagens e irá se esforçar para se tornar uma pessoa melhor.

## SEVERINO PEREIRA

**Faxineiro do shopping, 56 anos.** Seu Severino é bastante magro e possui um bigode já grisalho, que emoldura seu sorriso gentil. Para complementar sua renda e ajudar seus filhos (Anthony e Gabrielly, que felizmente não estão aqui), trabalha em jornada dupla no shopping, atuando como palhaço à noite. Atencioso com todos, faz especial sucesso entre as crianças, para as quais gosta de fazer caretas engraçadas. Severino se considera responsável por qualquer um mais jovem que ele e não hesitará em se sacrificar para salvar outras pessoas (por exemplo, durante um encontro com o zumbi de Sangue, pode se atirar na frente da criatura para permitir que um personagem escape).

## BERNARDO "BÊ" RODRIGUES

**Criança, 4 anos.** Bernardo é um menininho que estava visitando o shopping com seu pai e sua mãe. Ambos foram tirados do shopping pelos capangas da AIA, e subsequentemente mortos. Ele sabe que se chama "Bê", e pouca coisa além disso. De qualquer forma, assustado com a situação, não irá falar nada. Bernardo precisará ser carregado em qualquer situação de perigo (conta como um item que ocupa 5 espaços). Por padrão, Severino carregará o menino, mas se o faxineiro morrer, esse fardo recairá sobre outra pessoa (personagem ou NPC).

## DONA BENEDITA

**Aposentada, 95 anos.** Magra, baixinha e encurvada, com cabelo ralo, rosto coberto de rugas e voz rouca. Apesar da idade, Dona Benedita é uma mulher cheia de energia. Infelizmente, usa toda essa energia para fofocar e reclamar. Se o grupo estiver com ela, sempre que chegar em uma área nova a idosa irá fazer um comentário. Role 1d10 na tabela abaixo ou um invente seu próprio.

| | |
|---|---|
| 1 | Por que as luzes tão apagadas? O shopping não pagou a luz? Alguém tem uma vela aí? Não? Pra que vocês servem? |
| 2 | E daí que as portas estão fechadas? Não tenho nada pra fazer mesmo. |
| 3 | O que vocês estão fazendo no shopping a essa hora? Não deviam estar trabalhando? Essa juventude tá perdida. |
| 4 | Você parece muito tolinho. Se alguém falar alguma coisa pra você, conte pra mim que eu digo se é verdade ou não, viu? |
| 5 | Minha sobrinha, Teresinha, vai fazer aniversário esta semana. O que eu compro pra ela? Ela é muito jovem, não sei do que ela gosta. Ela tem 70 anos. ▶ A "Teresinha" a qual Benedita se refere é Dona Teresa, da missão *O Voo da Morte*. |
| 6 | Esse Eduardo é muito engomadinho. Nunca deve ter batido em ninguém! |
| 7 | Essa Luana é muito jovem para andar tão maquiada, né? |
| 8 | ▶ Escolha um dos personagens aleatoriamente para ver Dona Benedita "discretamente" falando com um dos NPCs e apontando para ele. |
| 9 | ▶ Escolha dois personagens aleatoriamente. Dona Benedita vai falar mal do primeiro para o segundo. Invente um comentário levemente depreciativo a respeito do personagem (cuidado para não exagerar — a ideia é ser engraçado, não falar algo que possa chatear alguém ou ser desrespeitoso). |
| 10 | Sinto que esta noite há uma grande chance de eu morrer. Ou seja, uma noite comum. |

Se rolar um comentário repetido, Dona Benedita simplesmente o fala novamente. Se alguém apontar o fato de que ela está se repetindo, a idosa responde: "Vocês não me escutam! Se me escutassem, não precisaria falar a mesma coisa várias vezes".

Dona Benedita aparenta ser inútil, mas seus comentários mordazes podem ser uma fonte de motivação. Diga aos jogadores que ela pode ajudar o grupo uma vez durante a missão, permitindo que um dos personagens role novamente um teste recém-falhado. Quando usarem esta habilidade, Dona Benedita fará um comentário pejorativo (como "Isso é o melhor que você pode fazer?!"), que deixará o personagem furioso a ponto de se esforçar mais por pura raiva — e rolar novamente o teste.

## VIGIA ENSANDECIDO

Um segurança do shopping que viu atrocidades demais e entrou em um surto psicótico. Infelizmente, será impossível conversar com ele. Se os personagens matarem-no e investigarem seu corpo, verão a marca de um símbolo ritualístico marcado na pele dele — o mesmo símbolo do ritual *Ódio Incontrolável* no caderninho de Antonella. O pobre vigia foi parte involuntária dos experimentos da AIA.

PESSOA • NÍVEL 1 • NEX 2%

**SENTIDOS** Percepção 20+5 | Iniciativa 20+5
**DEFESA 14**
**Fortitude** 2 20+5 | **Reflexos** 20 | **Vontade** 20
**PONTOS DE VIDA 11** | Machucado 5
**DESLOCAMENTO** 9m | 6❑

**AGI** 1 **FOR** 2 **INT** 1 **PRE** 1 **VIG** 2

**AÇÕES**

PADRÃO ◆ **AGREDIR**
**BASTÃO** *Corpo a corpo*
Teste 2 20+5 | Dano 1d6+2 impacto

## ZUMBI DE SANGUE

*OPRPG*, p. 202.

NEX 60%

## Missão 2

# O Terminal do Fim

Um acidente com mortes em uma das linhas do metrô obrigou o governo a fechar o local. Agora, cabe a um grupo de agentes descer até os túneis escuros e dominados pelo paranormal para investigar a causa de tudo, sabendo que, uma vez que entrem, não poderão mais sair até resolverem o mistério do Terminal.

## RESUMO DA MISSÃO

ORDO REALITAS

A missão começa, como muitas outras, com os personagens sendo convocados para falar com a Sra. Veríssimo. A líder da Ordem diz que enviou uma equipe para investigar um acidente com mortes na Linha Magenta do metrô. Quando eles não retornaram, ela decidiu enviar agentes mais veteranos — os personagens do grupo.

Após o *briefing*, o grupo parte para uma das entradas da linha. Ela está fechada pela polícia e o primeiro desafio dos personagens é passar pelas forças da lei com lábia, furtividade ou, em último caso, força bruta!

Quando os agentes entram na linha subterrânea, descobrem que as saídas foram seladas por forças paranormais. O grupo está preso lá dentro, sem acesso a ajuda ou recursos externos! Há, contudo, um trem em funcionamento.

Com o trem, os personagens conseguem acessar as quatro primeiras estações, onde podem investigar o mistério da Linha Magenta. Após resolverem o enigma, terão acesso à quinta e última estação: a Estação Terminal, onde poderão enfrentar a criatura responsável pelas manifestações paranormais e, com coragem e sorte, destruí-la.

*O Terminal do Fim* é uma missão para agentes experientes, de NEX 55 a 65% (ou níveis 11 a 13, se estiver usando a regra opcional de nível de experiência), envolvendo uma investigação no metrô. Uma vez que os personagens desçam para o subterrâneo, forças paranormais selam as saídas, prendendo os personagens nas estações e túneis. O que se segue é uma investigação que testará tanto as habilidades dedutivas dos agentes quanto sua capacidade de suportar o cansaço, resistir ao medo e sobreviver ao horror.

# HISTÓRICO

A Linha Magenta, do metrô de São Paulo, é usada por milhares de pessoas todos os dias. Ou melhor, era. Recentemente, a linha foi fechada pelo governo após um "acidente com mortes". O acidente não foi explicado pelas autoridades, o que causou um alvoroço na mídia, com boatos falando sobre uma explosão por vazamento de gás, um desmoronamento nos túneis subterrâneos ou até mesmo uma batida de trem.

A verdade, porém, é muito pior. Tudo começou com um evento trágico, ocorrido meses atrás: o suicídio de um homem desconhecido, que se jogou nos trilhos da estação Terminal. Passageiros viram a morte, a filmaram com seus celulares e a compartilharam na internet. O vídeo chegou a fóruns obscuros, e logo, lendas urbanas sobre a Linha Magenta começaram a surgir, incentivando outras pessoas a tirarem suas vidas no mesmo lugar...

A mistura da quantidade de mortes com as histórias de terror fragilizaram a Membrana, fazendo com que manifestações paranormais surgissem no local. Quando isso ocorreu, o governador decretou a evacuação e o fechamento da linha. Contudo, nem ele nem a polícia sabem exatamente o que aconteceu, muito menos como solucionar o problema.

Felizmente, há aqueles que sabem.

Suspeitando de influência paranormal, a Ordo Realitas enviou uma equipe para investigar o metrô. Quando alguns dias se passaram sem que eles enviassem notícias, a Sra. Veríssimo, temendo pelo pior, decidiu enviar agentes mais experientes...

## O MISTÉRIO DA LINHA MAGENTA

A origem da manifestação paranormal da Linha Magenta está nas lendas urbanas que foram criadas e espalhadas sobre o lugar. São quatro histórias, uma para cada uma das quatro primeiras estações da linha. Todas possuem um tema em comum — os **ESTÁGIOS DO LUTO**.

O grupo pode acessar as quatro primeiras estações livremente, mas a quinta está inacessível, bloqueada por neblina paranormal. Para acessar a última estação, os personagens precisam **descobrir as quatro histórias e fazer um ritual composto por quatro ações, uma referente a cada história, enquanto se deslocam para ela**.

Ao fazerem isso, conseguirão passar pela barreira de névoas, enfrentar a manifestação fisicamente e concluir a missão. A seguir está um resumo de cada história e da respectiva ação que o grupo precisa realizar.

### Estação 1: Chácara Tomas Belmont (Negação)

**História.** Um homem morreu aqui, mas, sem aceitar que estava morto, continuou vagando pela estação em espírito, isolado e solitário, sem jamais poder interagir com alguém.

**Ação.** Os personagens precisam se isolar uns dos outros, ficando cada um em um vagão diferente do trem.

### Estação 2: Jardim das Dores (Raiva)

**História.** Um homem encontrou sua esposa com um amante na estação e, num surto de raiva, decidiu quebrar a janela e se jogar para fora, se matando na frente de ambos para que vivessem pelo resto da vida com a culpa.

**Ação.** Os personagens precisam quebrar todas as janelas do trem.

### Estação 3: Savana (Barganha)

**História.** Uma viúva que ouviu histórias sobre espíritos na Linha Magenta veio até o metrô para tentar falar com sua esposa morta. Ela atirou seu antigo anel de noivado nos trilhos, esperando atraí-la com isso. Assim que o fez, se arrependeu e tentou pegá-lo no ar, mas acabou se desequilibrando, caindo e sendo atropelada pelo trem que estava chegando.

**Ação.** Cada personagem precisa atirar pela janela o item mais valioso que estiver carregando consigo.

### Estação 4: Parque Bernardes (Depressão)

**História.** Um homem deprimido tinha como única fonte de alegria seu grupo de amigos. Um dia, quando viu eles brigarem entre si, ficou desesperado. Se matou no metrô, acreditando que seus amigos se reuniriam em seu funeral e fariam as pazes. Porém, ninguém compareceu.

**Ação.** Os agentes precisam se reunir no primeiro vagão.

## Prólogo

É uma tarde chuvosa na cidade. O clima cinzento traz uma sensação de solidão e isolamento. Na sede da Ordem, vocês estão acompanhando as notícias pela TV quando são chamados até a sala da Sra. Veríssimo.

Ao entrarem na sala, vocês veem a superiora de vocês sentada em uma poltrona à frente de uma mesa de centro. Normalmente uma pessoa calma e centrada, ela está com o cenho franzido e a mão na testa, visivelmente preocupada. Há outras poltronas ao redor da mesa, e a Sra. Veríssimo aponta para elas. Assim que vocês se sentam, ela começa a falar.

Vou direto ao ponto. Como vocês devem ter visto nos noticiários, o governo evacuou e fechou uma das linhas do metrô, a Linha Magenta, após um acidente com mortes. O governo não deu maiores explicações e ninguém sabe exatamente o que aconteceu lá, mas sabemos que houve influência paranormal.

Ela suspira, e então continua.

Graças ao C.R.I.S., detectamos uma subcultura virtual que trata a Linha Magenta como um “ponto turístico macabro”, apelidado de “Terminal do Fim”, onde pessoas vão para acabar com a própria vida. Diversas lendas urbanas foram criadas e compartilhadas a partir de suicídios que teriam ocorrido no metrô.

A Sra. Veríssimo balança a cabeça pensando nas pessoas mortas, mas logo retoma a fala.

Quando a linha foi fechada, enviamos um time de agentes para se infiltrar no metrô e avaliar a situação. Nenhum deles voltou. As poucas comunicações que enviaram confirmaram que a Membrana estava danificada, e que o local estava “engolindo” pessoas, mas depois disso tivemos si-

lêncio total. Por isso, estou acionando uma equipe veterana para esse caso. Vocês. Seu objetivo, além de descobrir o paradeiro de seus colegas desaparecidos, é descobrir a origem da manifestação... E eliminá-la.

Ela então se levanta, indicando que está prestes a terminar suas ordens.

Vocês entrarão na Linha Magenta pela integração da Estação Carrão, que está interditada. A polícia estará protegendo o local, então vocês devem preparar algum disfarce ou desculpa para entrar. Para que vocês possam se locomover por entre as estações, arranjamos um condutor que irá acompanhá-los. Boa sorte! E lembrem-se: o que quer que esteja agindo nas estações certamente irá tentar capturá-los também. Preparem-se para ficar presos no metrô até resolverem a manifestação.

Entregue a **Ficha de Investigação** para os jogadores e conduza a preparação para missão normalmente. Se os jogadores pedirem mais informações sobre a Linha Magenta, uma simples pesquisa na internet diz que a linha é composta por cinco estações: Chácara Tomas Belmont, Jardim das Dores, Savana, Parque Bernardes e Terminal. A estação Chácara Tomas Belmont se conecta à Estação Carrão, de outra linha. Os personagens entrarão no metrô na Estação Carrão e, dela, irão até a Chácara Tomas Belmont, de onde poderão acessar o resto da Linha Magenta.

Quando os agentes estiverem prontos, uma van estará esperando por eles na garagem da base para levá-los até a Estação Carrão. Nela, já estão um motorista e o condutor arranjado pela Ordem para conduzir o trem dentro do metrô. Ele se chama Sebastião Sato, um senhor careca e de barba grisalha e rala, com cerca de cinquenta anos, usando touca e um uniforme do metrô. Sebastião é um homem simples e humilde. Ele acredita que a Ordem é uma agência do governo, e irá tratar os agentes como autoridades. Sebastião sabe que ocorreram mortes na Linha Magenta, mas não sabe o que as causou. Ele não tem ideia da existência do paranormal. Pelo menos, não ainda...

Passe para a **cena 1**, onde a missão efetivamente começa.

## CENA 1

# Rumo ao Metrô

Sob a forte chuva do fim de tarde, vocês atravessam o trânsito da metrópole. A van para em frente a uma entrada de metrô: uma grande cabine de vidro dentro da qual uma escadaria desce ao subterrâneo. Assim que vocês e Sebastião descem, o carro se vai.

Na frente da entrada do metrô, há uma viatura e quatro policiais militares. Além deles, a rua está vazia, a chuva tendo expulsado qualquer transeunte. Quando percebem vocês, os policiais os encaram e um deles, o sargento em comando, dá um passo à frente, de uniforme e cabelos já encharcados:

Essa estação está interditada por ordem do governador. Podem ir andando.

O policial então gesticula para vocês "circularem".

A primeira tarefa do grupo é passar pelos policiais, algo fácil para agentes experientes. Eles podem inventar uma história, como dizer que são técnicos da empresa do metrô, consultores enviados pelo governador ou agentes federais. Em termos de jogo, isso é um teste estendido em grupo, com DT 25 e 3 sucessos exigidos (veja *OPRPG*, p. 77). Os jogadores devem se alternar interpretando e fazendo testes de perícias que sejam coerentes com sua interpretação — Enganação se estiver mentindo, Intimidação se estiver tentando se impor aos policiais etc.

Se o grupo passar no teste estendido (acumular 3 sucessos antes de 3 falhas), os policiais permitem que eles entrem na Estação Carrão. Se falhar (3 falhas antes de 3 sucessos), será expulso! Nesse caso, os jogadores precisarão ser criativos. Por exemplo, podem criar uma distração para afastar os policiais da entrada e então passar por trás deles. Em último caso, podem atacar os soldados — usando ataques não letais, esperamos!

**Policial (pessoa).** *OPRPG*, p. 287.

Um personagem com a trilha "Agente Secreto" pode usar sua habilidade **Carteirada** para passar automaticamente pelos policiais e levar seus colegas consigo.

Uma vez que o grupo passe, avance para a **Cena 2**.

CENA 2

# CHEGANDO AO METRÔ

Vocês passam pelos policiais e descem as escadas rumo à estação. Quando chegam, o condutor contratado pela Ordem fala com vocês.

Deixaram um trem nessa estação preparado pra eu levar ocês pra Linha Magenta e, quando a gente tiver lá, pra todas as estações que ocês quiserem. Mas, só pra deixar claro, não tem a mínima chance deu sair do vagão!

Sei que essas história de fantasma é tudo lorota mas eu que num sou besta de arriscá! Então, ocês faz o que tiver de fazer em cada estação que eu vou ficar esperando no trem. Quando quiser ir pra outra estação, é só voltar pro vagão.

Sebastião irá conduzir os personagens pela estação vazia até a plataforma, onde um trem está parado. Se os personagens conversarem com o condutor, ele diz o seguinte:

- Está sentindo falta de duas funcionárias do metrô, que ele conhecia e que estão desaparecidas desde o fechamento da linha: Evandra, técnica de manutenção que trabalhava nos túneis; e Kelly, vendedora de um quiosque da **Estação 3**.
- Nos últimos dias de trabalho antes do fechamento da linha, ele estava se sentindo especialmente mal, triste e com medo de tudo, especialmente quando o trem se deslocava de uma estação a outra.
- Sebastião não estava no dia do acidente, mas conversou com alguns de seus colegas que estavam. Ninguém soube dizer exatamente o que aconteceu, só que houve uma grande gritaria e pessoas correndo para fora das estações. Logo depois, o governo fechou tudo. Rumores falam de cadáveres se erguendo, mas, claro, as pessoas que viram isso deviam estar alucinando... Na opinião de Sebastião, foi vazamento de gás:

Essas coisas ´tão sempre explodindo!

Sebastião vai até a cabine do condutor e liga o trem. Logo, vocês estão avançando pelo túnel escuro. Alguns minutos se passam, durante os quais vocês escutam apenas o chacoalhar do vagão e, pelas janelas, enxergam apenas as paredes cinzentas e sujas lá fora... Subitamente, o túnel é tomado por uma neblina espessa. Mesmo dentro do vagão, vocês sentem um calafrio terrível!

Os personagens sofrem 1d6 pontos de dano mental pela sensação horrível de se chegar a uma área onde a Membrana está enfraquecida (Von DT 20 reduz à metade).

Avance para a **Cena 3**.

CENA 3

# NA LINHA MAGENTA

A partir daqui, o grupo está livre para viajar pelas cinco estações da Linha Magenta. Sempre que descerem numa delas, vá para a seção correspondente (veja abaixo). Sempre que quiserem viajar de uma estação para outra, veja "Viajando entre as Estações", a seguir. Esta cena é subdividida em várias menores — em cada estação há diversos pontos de interesse e cada um deles será uma cena por si só.


1. **Estação Chácara Tomas Belmont (negação).** P. 201.
2. **Estação Jardim das Dores (raiva).** P. 204.
3. **Estação Savana (barganha).** P. 208.
4. **Estação Parque Bernardes (depressão).** P. 212.
5. **Estação Terminal (aceitação e lar da criatura).** P. 216.


## VIAJANDO ENTRE AS ESTAÇÕES

Os personagens podem se mover entre as estações usando o trem. O trajeto entre elas leva poucos minutos, mas, sempre que viajarem, um dos jogadores precisa fazer uma rolagem de encontro aleatório pelo grupo. Essa é uma rolagem de 1d10 na **Tabela: Encontros Aleatórios**.

## TABELA: ENCONTROS ALEATÓRIOS

| 1d10 | Encontro |
|---|---|
| 1 | Sumiço do condutor |
| 2 | Ataque ao vagão |
| 3-4 | Onda de frio |
| 5-9 | Sussurros na escuridão |
| 10 | Momento de paz |

### Sumiço do condutor

Quando entram no vagão, vocês esperam escutar a voz de Sebastião, como das outras vezes nas quais o velho condutor saudou vocês.

Quando escutam apenas o silêncio, percebem que há algo errado. Ele não está perto do painel de controle, como sempre...

Sebastião foi vítima do Terminal e não pode ser encontrado em lugar algum. Se os jogadores não perceberem isso, podem tentar procurá-lo. Permita que façam ações e testes, mas logo peça um teste de Intuição (DT 20). Se passarem, percebem que ele foi capturado pelo Terminal e não há nada que eles possam fazer. Se falharem, diga que procuram por Sebastião por uma hora, quando então percebem o que houve. Nesse caso, pelo estresse da busca em vão, todos sofrem 1d6 pontos de dano mental.

A partir de agora, há duas opções para trocar de estação.

- **Operar o Trem.** Os personagens podem fazer testes de perícias pertinentes como Pilotagem ou Tecnologia contra DT 20. A não ser que um personagem tenha um histórico de condutor de metrô (bem improvável!), sofre –2d20 nesse teste. Se nenhum personagem passar, serão obrigados a seguir a pé.
- **Caminhar pelos Túneis.** A caminhada é cansativa, ainda mais pela influência do Paranormal. A cada trecho, os personagens devem fazer um teste de Fortitude (DT 15, +5 por teste já realizado). Falhar causa a perda de 1d6 PV.

Se esse encontro for rolado novamente, substitua-o por "Sussurros na escuridão".

### Ataque ao vagão

Assim que o trem deixa a estação e mergulha nos túneis escuros da linha, vocês escutam sons bizarros vindo de fora, uma cacofonia de vozes roucas dizendo palavras sem sentido, como se estivessem dessincronizadas. Antes que tenham tempo de fazer qualquer coisa, o estalo de vidros quebrando a sua volta indica uma ameaça iminente!

Criaturas quebram algumas das janelas do vagão e saltam para dentro, seus corpos esqueléticos cobertos pelo Lodo preto da Morte.

Um grupo de 2d4+2 esqueletos de Lodo surge e ataca o grupo. Esta cena é um combate com duas peculiaridades:

- Primeiro, por ocorrer num espaço apertado e em movimento, qualquer personagem que queira se deslocar precisará fazer um teste de Acrobacia (DT 15). Se falhar, gastará sua ação de movimento, mas, em vez de se deslocar, irá se desequilibrar e cair.
- Segundo, qualquer personagem que sofra dano precisará fazer um teste de Reflexos (DT 20). Se falhar, será arremessado contra uma das paredes do vagão ou contra um dos balaústres (as colunas de metal que servem para as pessoas de pé se apoiarem), sofrendo mais 1d6 pontos de dano de impacto e ficando caído. Se falhar por 5 ou mais, será arremessado contra uma das portas com força suficiente para abri-la! O personagem cai no túnel do lado de fora do vagão, sofrendo 10d6 pontos de dano de impacto. Se sobreviver, pode correr até o vagão, mas não conseguirá voltar a tempo do combate.

**Esqueletos de Lodo (Criatura, Morte).** *OPRPG*, p. 217.

### Onda de frio

Um vento sopra pelos túneis, gelado a ponto de embaçar os vidros e fazer vocês baterem os dentes!

Todos os personagens sofrem 2d8 pontos de dano de frio (Fort DT 20 reduz à metade).

### Sussurros da escuridão

Vocês escutam uma cacofonia de murmúrios ininteligíveis, vindo de todas as direções, e se sentem cercados pelos mortos.

Todos os personagens sofrem 2d6 pontos de dano mental (Von DT 15 + 5 por teste já realizado reduz à metade).

### Momento de paz

Enquanto viajam, vocês se sentem mais leves. Então, notam que não estão escutando vozes etéreas, sentindo frio congelante ou sob qualquer outra influência paranormal! De alguma forma, a manifestação foi enfraquecida momentaneamente.

Os personagens podem descansar no trem por algumas horas. Em termos de regras, podem fazer uma cena de interlúdio. Se fizerem isso, esse encontro não acontecerá novamente — se for rolado outra vez, os personagens não sofrerão nenhum efeito negativo, mas também não poderão fazer outro interlúdio.

## Saindo ou descansando

Em todas as estações da Linha Magenta, as portas que levam para a rua estão tomadas por uma neblina espessa. Se os personagens tentarem passar pela névoa, enxergarão apenas o cinza e, por mais que andem para a frente, não chegarão a lugar algum! De forma similar, se tentarem voltar à Estação Carrão, assim que o trem chegar ao ponto do túnel tomado pela neblina, voltará para a Estação Chácara Tomas Belmont! Um teste de Ocultismo (DT 20) indica que uma manifestação paranormal selou os personagens no subterrâneo da Linha Magenta. Eles não poderão sair daqui — pelo menos, até resolverem a missão.

Além disso, os agentes percebem que não conseguem descansar no metrô — barulhos, vultos se movendo nas sombras, pequenos choques e outras incomodações tornam inviável parar aqui. Em termos de regras, não podem fazer cenas de interlúdio (exceto em um momento específico; veja o encontro aleatório “Momento de Paz”).

A impossibilidade de sair ou descansar pode deixar os jogadores mais tensos, o que, claro, é parte do gênero de sobrevivência!

ESTAÇÃO 1

# CHÁCARA TOMAS BELMONT (NEGAÇÃO)

Vocês descem do vagão para o que costumava ser uma estação movimentada, mas que agora está abandonada. À primeira vista, a surpresa é a relativa limpeza do local — o piso, os bancos e as paredes estão empoeirados, mas não há lixo espalhado, nem sinais de vandalismo.

O silêncio do lugar é interrompido apenas pelo zumbido distante de equipamentos elétricos e o batimento rítmico de uma máquina de refrigerantes em mau funcionamento, que ocasionalmente cospe uma lata para seu recipiente inferior. Luzes fluorescentes penduradas no teto piscam de forma aleatória, emitindo clarões esporádicos que lançam sombras dançantes pelas paredes e colunas.

Da plataforma de embarque, vocês enxergam as catracas da entrada, à frente. Atrás dela, o saguão principal da estação; uma porta com o logo do metrô, à direita; outra porta, esta com o brasão da polícia, à esquerda; e as cabines da bilheteria.

Os personagens podem caminhar livremente pela estação. Há quatro pontos de interesse que podem visitar: o **SAGUÃO PRINCIPAL**, o **ESCRITÓRIO**, o **POSTO POLICIAL** e a **BILHETERIA**. Passando pela bilheteria, encontram escadarias que levam para fora da estação, de volta às ruas da cidade. Porém, elas estão tomadas por neblina paranormal intransponível (veja "Saindo ou Descansando", na página 200). Isso se repete em todas as estações da Linha Magenta.

## SAGUÃO PRINCIPAL

Andando pelo saguão, vocês não veem nada de especial num primeiro momento. Aqui, há apenas bancos, lixeiras e cartazes de propagandas. Porém, após alguns minutos, começam a escutar algo. Surge como um som baixo, quase imperceptível entre os ruídos das lâmpadas piscantes. Porém, aos poucos, vai ficando cada vez mais alto. São vozes. Sussurros incorpóreos que, agora vocês percebem, vêm de todos os lados, ecoando por toda a estação. Vocês tentam se concentrar nas palavras, mas parecem apenas murmúrios ininteligíveis.

As vozes são o único elemento relevante do saguão principal. Os personagens podem tentar se comunicar com elas. A seguir estão alguns exemplos de ações possíveis para isso. Deixe os jogadores livres para experimentarem suas ideias, usando as ações abaixo como guias.

- **Artes (DT 25).** O personagem pode se comunicar com as vozes através de música, dança ou outra forma de arte. Após alguns segundos de sua expressão artística, uma frase poderá ser entendida, vinda do nada: "O que você está fazendo?"
- **Diplomacia ou Enganação (DT 25).** O personagem pode se dirigir diretamente às vozes com uma proposta de conversa.
- **Ocultismo (DT 25).** O personagem sabe que essas vozes não são fantasmas e almas reais, apenas ecos de Conhecimento, e sabe interpretar os sussurros que parecem ininteligíveis, dublando os ecos com sua própria voz para que os outros compreendam.
- **Tecnologia (DT 25).** Um personagem pode usar um dispositivo eletrônico, como um celular, para captar os sons das vozes e transmitir sua própria voz, como em uma conversa digital.

Uma vez que um personagem consiga se comunicar com as vozes (ou seja, passar em um dos testes acima), todo o grupo pode falar com elas. Os jogadores devem se alternar, interpretando e fazendo testes de perícias coerentes com sua interpretação. Esses testes têm DT 30. Se um personagem passar, escuta uma frase entendível — ele deve rolar 1d8 na tabela a seguir para descobrir qual frase é. Em caso de um valor repetido, o agente realmente recebe uma informação repetida, pois as vozes são caóticas! Se falhar, sofre 1d4 pontos de dano mental pela frustração de falar com almas insanas.

Os personagens podem fazer tantos testes quanto quiserem, mas uma vez que um agente passe em um teste de perícia, não poderá usar a mesma perícia novamente. As frases dos resultados 1 e 8 dizem respeito à "lenda urbana" do executivo que se suicidou num surto de frustração, mas então se arrependeu e não aceitou sua própria morte (veja mais sobre isso no "Escritório Administrativo"). O caso realmente aconteceu, mas foi abafado, por isso mesmo funcionários do metrô não sabiam dele. Claro, é impossível abafar algo assim completamente, então alguns rumores surgiram…

### FRASES DAS VOZES INCORPÓREAS

| 1d8 | Frase |
|---|---|
| 1 | “Os rumores... eram verdade... foi abafado pela empresa e pelo governo... mas realmente aconteceu...” |
| 2 | “Fique comigo... fique como estou...” |
| 3 | “Sozinho... estou sozinho... por que?” |
| 4 | “Quem é você? Não vejo você. Não vejo... ninguém...” |
| 5 | “Onde estão todos? Estava com meus amigos... Indo para... o bar... Não há mais ninguém...” |
| 6 | “Eu falo, mas ninguém me escuta... Olho para todos os lados, mas não vejo ninguém.” |
| 7 | “Pai... mãe... tia... Cadê vocês?” |
| 8 | “O homem se matou, mas não aceitou... ficou preso aqui... sem estar vivo nem morto... sempre sozinho...” |

A ideia que os jogadores devem captar aqui é que todas as almas estão sozinhas, isoladas e perdidas, sem conseguir ver ou ouvir outros seres. Consequentemente, a primeira ação que os personagens devem fazer durante o ritual é se isolar uns dos outros, ficando em vagões diferentes do trem.

## Escritório administrativo

Na parte norte da estação, após as catracas de entrada, uma grande sala de escritório jaz abandonada. Mesas e cadeiras tombadas ocupam o espaço, enquanto computadores e monitores produzem um zumbido elétrico sinistro, emitindo faíscas intermitentes que iluminam o ambiente antes de mergulhá-lo na escuridão novamente. Pelas paredes, cartazes do metrô deixam claro que essa sala pertencia à administração do lugar.

Contrastando com o resto da estação, o escritório administrativo está bagunçado, pois foi atacado por um anárquico descontrolado que se manifestou aqui. A criatura está agora na bilheteria.

Os personagens podem investigar o escritório em busca de informações sobre o que está acontecendo no metrô. Deixe que descrevam o que estão fazendo e peça testes de Investigação, Percepção ou outra perícia relevante contra DT 25. Para qualquer personagem que falhe, descreva que ele fica procurando pela bagunça do lugar, até se assustar com um estalo elétrico atrás de sua cabeça, perto do ouvido... São resquícios inofensivos, mas estressantes, do anárquico. Qualquer agente que passe por isso sofre 1 ponto de dano mental.

O primeiro personagem que passar num teste envolvendo investigar o escritório encontra um papel impresso com um e-mail, aparentemente enviado de um funcionário do metrô para outro (veja a p. 220).

O Morto que Não Morreu

Alguns meses atrás, um executivo estressado recebeu uma ligação do trabalho com uma notícia ruim e ficou tão transtornado que se atirou nos trilhos da Chácara Tomas Belmont, na Linha Magenta, bem quando o trem estava vindo. Ele morreu, mas era tão orgulhoso que não aceitou isso! Em vez de ir para o além, sua alma permaneceu na estação. Ela perambula por lá até hoje, xingando as pessoas por não o enxergarem, para sempre isolado.

É uma daquelas lendas urbanas. Meio besta né? Mas tá ligado o que o Rodolfo disse, que sempre que ele ficava sozinho aqui no fim do expediente estava uns barulhos estranhos? Vai que era esse sujeito aí... hahaha!

Esta é a única pista relevante aqui. Ela indica aos personagens que a história desta estação diz respeito à negação, o primeiro dos estágios do luto. O resto do escritório possui apenas utensílios típicos: computadores, impressoras, calculadoras, canetas, carimbos, agendas, pastas com documentos, fotos pessoais, xícaras de café...

## Posto policial

Num dos cantos da estação há uma pequena sala com o brasão da polícia militar — certamente um posto para atender ocorrências no metrô. Há apenas uma entrada para a sala, mas ela está bloqueada por uma fina película de Energia, imóvel e inquebrável!

Um teste de Ocultismo (DT 25) identifica o efeito como o poderoso ritual *Tela de Ruído*. A sala possui janelas para a estação, mas são de vidro blindado e muito escuras. É possível usar *Dissipar Ritual* (DT 30) ou o *Emissor de Dissonância Paranormal* adquirido na **Estação 2** para liberar a entrada. Dentro da sala, os personagens encontram um corpo completamente carbonizado, e próximo a ele os seguintes itens, levemente chamuscados mas ainda funcionais: uma pistola, uma espingarda, um pacote de balas curtas, um pacote de cartuchos de espingarda, duas granadas de atordoamento, dois cicatrizantes, uma lanterna tática e uma ferramenta de arrombamento (utensílio, +2 em Crime).

Personagens que andem pela sala podem fazer um teste de Percepção ou Investigação (DT 25). Se passarem, notam o que parece ser uma insígnia da Ordo Realitas no corpo carbonizado, indicando que esse era um dos agentes da Ordem que foram enviados.

## Bilheteria

Logo após as catracas, vocês veem a bilheteria da estação. A porta para ela está fechada, mas pelo vidro dos guichês de atendimento vocês conseguem ver um corpo no chão, caído de costas em meio às cadeiras. Sua mão direita parece que tentava alcançar um caderno no chão. Fagulhas de eletricidade voam esporadicamente de um lugar ao outro da sala.

Os personagens podem entrar na bilheteria arrombando a porta ou quebrando o vidro (Crime DT 20 ou Atletismo DT 15, respectivamente). Quando entrarem, uma cena de investigação começa.

### Urgência

**Muito alta (2 rodadas).** No início da terceira rodada, as fagulhas se intensificam e arcos elétricos saltam para um mesmo ponto na sala, se multiplicando e tomando forma. Um anárquico descontrolado surge e ataca o grupo. Se os agentes estavam desconfiados de uma criatura paranormal (por exemplo, por terem passado no teste de Medicina ou de Ocultismo descritos a seguir), role Iniciativa normalmente. Caso contrário, são surpreendidos. Após derrotar a criatura, os personagens podem examinar o caderno do investigador (veja abaixo e em Handouts, p. 221). Isso é parte crucial da missão, pois é a dica para conseguir chegar à Estação Terminal (veja o "Mistério da Linha Magenta", na página 195).

**Anárquico descontrolado (criatura).** *OPRPG*, p. 258

### Pontos de Interesse

**Fagulhas Elétricas.** Parecem surgir do nada!

- **Ciências (DT 20).** Não há equipamentos ou maquinário em curto na sala, indicando que as fagulhas não são naturais!
- **Ocultismo (DT 25).** As fagulhas podem estar sendo causadas por uma criatura paranormal de Energia. Melhor ficar atento.

**Corpo Caído.** Está inerte e possui marcas de queimadura em suas roupas e braços.

- **Investigação (DT 20).** Trata-se de um dos agentes da Ordem. O caderno que ele tentava proteger tem suas anotações pessoais.
- **Medicina (DT 20).** As marcas de queimadura no corpo não são em locais aleatórios — as fagulhas de eletricidade parecem ter atacado o investigador propositalmente.

...tudo indica que a Linha Magenta foi mesclada com o paranormal e dominada por uma criatura que está se expandindo pelas estações, causando uma balbúrdia entre os Elementos conforme se espalha. Chegamos à conclusão de que a criatura está na Estação Terminal, onde o suicídio original aconteceu e a Membrana está mais fraca. O problema é que não conseguimos chegar até lá... Uma névoa paranormal impede nossa passagem!

Acredito que o segredo para passarmos pela névoa está na origem da manifestação, e que a origem reside nas lendas urbanas sobre suicídios que se espalharam. Pelo que consegui ver, são várias histórias, cada uma sobre uma das estações da linha, e todas com um tema em comum: os estágios do luto. Se minha teoria estiver certa, precisamos fazer um ritual composto por quatro ações, uma referente à cada história, na ordem certa dos estágios. Fazendo esse ritual ao passar pela névoa, acredito que poderei chegar à Estação Terminal.

Infelizmente, me separei de meus companheiros da Ordem para investigarmos as diferentes estações mais rapidamente, e agora não sei onde os outros estão. Estou sozinho, ninguém me responde há horas... E sinto que algo está à minha espreita.

ESTAÇÃO 2

# JARDIM DAS DORES (RAIVA)

Quando o trem para e abre as portas, vocês veem uma plataforma imersa em escuridão. Num primeiro momento, vocês imaginam que todas as luzes desta estação estão desligadas. Porém, de tempos em tempos algumas lâmpadas no teto piscam, iluminando o ambiente por breves instantes antes de se apagarem novamente, por tempo suficiente apenas para vocês verem que o lugar parece deserto. Porém, algo dentro de vocês diz que a estação não está vazia…

Nos fugazes instantes nos quais as lâmpadas piscam, vocês conseguem ver alguns pontos para os quais podem ir: na parede esquerda da plataforma de embarque, um corredor repleto de armários, cujo fim se perde nas trevas; na parede direita, uma porta discreta; e, descendo a plataforma e cruzando os trilhos, um túnel de manutenção.

As luzes tremeluzentes do local prejudicam consideravelmente a visão dos personagens. A menos que eles possuam fontes de luz pessoais, eles sofrem –⑳ em testes de Investigação e Percepção, e quaisquer inimigos que enfrentem recebem camuflagem.

Na estação há quatro pontos de interesse: o **GUARDA-VOLUMES**, os **BANHEIROS** (visíveis e acessíveis apenas após se passar pelo corredor de armários), a **SALA DE LIMPEZA** e o **TÚNEL DE MANUTENÇÃO**.

## GUARDA-VOLUMES

Se aproximando do corredor, vocês notam que uma das paredes dele é coberta de lockers (armários metálicos). O corredor termina em duas portas fechadas com símbolos de banheiros.

Antes mesmo de se aproximarem, o coração de vocês dá um pulo quando escutam uma batida seca vindo de dentro de um dos lockers. O som se repete até se tornar constante e alto, parecendo agora vir de todos os armários, como se pessoas estivessem presas dentro deles.

Personagens treinados em Ocultismo podem fazer um teste contra DT 25. Se passarem, percebem que os *lockers* são na verdade amaldiçoados, uma manifestação similar às criaturas conhecidas como sepultados. O conjunto de armários conta como uma única criatura Enorme. Um teste de Intuição (DT 20) indica que a criatura parece não ter percebido os personagens, e que se eles avançarem sem fazer barulho, talvez consigam passar por ela em segurança.

Se o grupo tentar fazer isso, conduza o avanço como uma cena de furtividade (p. 92). Se os personagens tentarem se comunicar com os lockers antes de perceberem a situação, considere que já começaram com uma falha. Se os personagens passarem, cruzam o corredor e chegam aos banheiros (veja abaixo). Se falharem, braços longos e esqueléticos surgem violentamente de dentro das portas por todo o corredor e tentam agarrá-los, envolvendo-os em um combate que pode custar recursos valiosos.

A criatura também ataca o grupo se for atacada. Nesse caso, os lockers se desprendem da parede e avançam se deslocando com seus membros ósseos. A visão de um amálgama de armários metálicos tão grande quanto uma parede será bastante assustadora!

**"SEPULTADO" (CRIATURA, MORTE).** p.127. Devido às proporções da criatura, faça as seguintes alterações: Tamanho Enorme, PV 300, +10 em todos os testes, +15 em rolagens de dano e as habilidades envolvendo testes de resistência passam a ter DT 30.

## BANHEIROS

Vocês ouvem um baque horrível, vindo da direção dos banheiros. As portas de acesso estão trancadas, mas *algo* está dando fortes batidas na porta do banheiro masculino, de dentro para fora. De tempos em tempos, vocês escutam urros guturais vindos lá de dentro…

Deixe os personagens livres para decidir o que fazer. Talvez eles achem que há alguma criatura aprisionada ali dentro e decidam ignorar a porta.

Porém, quem está ali é o Sr. José Vasconcelos (veja adiante). Antes que os personagens tenham chance de fazer qualquer coisa, escutarão que, em meio aos gritos de raiva, a voz pede por socorro e xinga a situação, indicando se tratar de um humano.

Se os personagens tentarem conversar com o Sr. Vasconcelos através da porta, ele será extremamente agressivo, usando mais berros e palavrões do que palavras. Por estar confinado aqui há dias, não irá interagir racionalmente enquanto a porta não for aberta. Um teste de Diplomacia (DT 30) faz o homem ensandecido se acalmar. Do contrário, ele apenas continuará gritando e batendo na porta.

Os personagens podem abrir a porta com um teste de Crime (DT 20) ou arrombá-la através de força bruta com um teste de Atletismo (DT 25).

Uma vez libertado, caso não tenha sido acalmado anteriormente, o senhor José irá sair espumando do banheiro. Aos berros, empunhando um pedaço de vidro quebrado e manchado de sangue, ele diz que quer ir embora imediatamente. Caso algum personagem tente barrá-lo, ele irá gritar e erguer o vidro. O grupo então terá uma rodada para acalmar o homem antes que ele exploda e ataque. Isso exige interpretação e um teste de Diplomacia ou Intimidação. O resultado do teste indica o que acontece.

- **24 ou menos:** o argumento utilizado não surte efeito. O homem ainda está muito nervoso e, a menos que outro teste impeça, irá atacar o grupo no fim da rodada.
- **25:** José se acalma e abaixa o vidro, mas insiste em querer sair (ele não sabe que isso é impossível). Se os personagens disserem para José ficar com eles, ele irá acompanhá-los e seguir suas instruções, mas tentará fugir na primeira oportunidade.
- **30:** José se acalma, abaixa o vidro e entende a real gravidade da situação. Ele irá seguir as instruções do grupo, voltando a ser uma pessoa gentil e prestativa. Até o fim da missão, contará como um aliado faz-tudo (Atualidades e Investigação) para um dos agentes.

Se os personagens acalmarem José, ele contará sua história (veja a seguir). Se falharem, ele atacará o grupo com seu vidro quebrado. Esperamos que o grupo tente segurá-lo ou nocauteá-lo — o pobre senhor não é um perigo real para agentes veteranos.

**José (pessoa).** Use estatísticas do bandido, em *OPRPG*, p.284.

### A História do Sr. José

Eu... sempre fui uma pessoa calma. Sou vendedor de seguros há mais de 35 anos, sempre trabalhei de forma digna e honesta, me preocupava genuinamente com meus clientes, e nunca, NUNCA, briguei com ninguém.

Alguns dias atrás, entrei no metrô para voltar para casa, mas antes de embarcar precisei atender o chamado da natureza. Enquanto estava no banheiro, escutei alguns gritos no saguão. Não sei o que era, mas havia um faxineiro do metrô comigo no banheiro, que se assustou e trancou a porta do banheiro para se proteger.

Ficamos apenas nós dois aqui, por algumas horas. Então... algo aconteceu comigo. Não sei porque, mas fui ficando cada vez mais impaciente. Pedi para o faxineiro abrir a porta, e quando ele não quis, tentei arrancar a chave da mão dele. O homem ficou desesperado. Atirou a chave num vaso e deu descarga! Quando ele fez isso, fui tomado por alguma coisa. Fiquei furioso, com muita raiva. Soquei um dos espelhos do banheiro, peguei o vidro quebrado e...

Nesse ponto, o Sr. José começa a chorar, ao perceber que matou um inocente com suas próprias mãos. O corpo do faxineiro ainda está no banheiro, sua garganta rasgada pelo corte do vidro. Não há nada a ser feito por ele. O som que o Sr. José e o faxineiro escutaram foi a manifestação de uma criatura e a subsequente evacuação e fechamento do metrô pelo governo. O ponto importante da história para os personagens é que o Sr. José foi influenciado pelo paranormal, ficou com muita raiva e quebrou um dos vidros do banheiro. Isso é uma dica para a ação que os personagens devem fazer nesta estação. Não há mais nada no banheiro.

## Túnel de Manutenção

Da plataforma de embarque, um túnel de manutenção e acesso pode ser visto na parede oposta aos trilhos. A boca do túnel exala vapor quente, que cobre uma luz piscante vinda do fundo do local. Assim que descem para os trilhos e se aproximam do túnel, vocês são atingidos por uma lufada de vento quente. Dentro do túnel será ainda pior!

Qualquer personagem que entre no túnel sofre 4d6 pontos de dano de fogo por rodada. Dentro do túnel, é possível ver um cano do qual sai vapor fervente, que cobre toda a passagem com a fumaça escaldante. Fica evidente que atravessar o túnel para verificar o que está acontecendo no fundo dele será muito perigoso. A seguir estão algumas ações que os personagens podem fazer.

- **Analisar o Cano (Investigação DT 20).** Seguindo o cano que está vazando por sua extensão, o personagem encontra uma espera para uma válvula de controle. Não há nenhuma válvula aqui, mas é possível que uma sala de manutenção em alguma estação do metrô tenha peças sobressalentes... A válvula pode ser encontrada na Sala de Manutenção da Estação 4, embora os jogadores não tenham como saber disso agora. Um personagem com a válvula pode fechar o cano gastando uma ação (e sofrendo mais 4d6 pontos de dano de fogo). Ao fazer isso, o vapor para de vazar e, em pouco tempo, a temperatura esfria o suficiente para não causar mais dano.
- **Analisar o Vapor (Investigação DT 20).** Por conta da pressão intermitente há uma estreita janela de tempo em que a força do vapor diminui, durante a qual um personagem pode tentar atravessar. Isso exige um teste de Acrobacia (DT 30). Se passar, passa pelo vapor sofrendo apenas 4d6 pontos de dano de fogo. Se falhar, consegue passar, mas sofre o dano normal (8d6). Porém, se falhar por 5 ou mais, acaba caindo no chão! Até se levantar e passar, o personagem acaba sofrendo 12d6 pontos de dano de fogo.
- **Passar pelo Vapor Escaldante.** Um personagem que atravesse o vapor sofre 8d6 pontos de dano de fogo.

Quando os personagens ultrapassarem o vapor, uma cena de investigação começa.

### Urgência

**Muito alta (2 rodadas).** Por conta do calor, todos os personagens sofrem 1d6 pontos de dano de fogo no fim de cada rodada. Além disso, no início da terceira rodada, e de cada rodada subsequente, todos aqui precisam fazer um teste de Fortitude (DT 20 + 5 por teste já realizado). Um personagem que falhe cai inconsciente. Se não for tirado por outro personagem, irá morrer assado! Um agente inconsciente que seja levado para fora do vapor quente acorda em poucos minutos. Os efeitos acima não acontecem se a válvula tiver sido colocada.

### Pontos de Interesse

**Luzes Pulsantes.** Luzes piscam de forma caótica em pleno ar.

- **Tecnologia (DT 20).** Não há lâmpadas, fiação ou qualquer outra coisa elétrica aqui que possa gerar luzes assim!
- **Ocultismo (DT 25).** As luzes são manifestações paranormais de Energia. Deve haver algo eletrônico relacionado a origem aqui...

**Cadáver.** No fundo do túnel, há um corpo caído e carbonizado pelo vapor. É uma mulher na casa dos quarenta anos, vestindo o uniforme laranja e amarelo da equipe de manutenção do metrô e um cinto de ferramentas.

- **Medicina (DT 25).** A mulher não morreu pelo calor! Seus pulsos estão cortados e ela morreu de sangramento antes.
- **Percepção (DT 20).** A mulher tem algumas tatuagens. Nos ombros, algumas rosas. Na omoplata esquerda, uma cadelinha meio-poodle, meio-vira-lata com o nome "Fifi".
- **Tecnologia (DT 20).** O cinto de ferramentas têm itens como chaves de boca e martelos. Tudo indica que a mulher deveria fazer a manutenção das válvulas de pressão do túnel. Como ela morreu e não fez isso, uma das válvulas acabou explodindo. É possível que o metrô tenha uma sala de manutenção com válvulas sobressalentes.

**Chão do Túnel.** Devido ao vapor é difícil enxergar, mas parece haver alguns objetos caídos no chão.

- **Investigação (DT 25).** O personagem encontra um objeto. Ele deve rolar 1d6 para descobrir qual é. Caso role um valor repetido considere como um "1".
- **Pedrinhas.** Parecia ser um item relevante, mas era só um pedaço de pedra do túnel...
- **Luvas de trabalho.** De borracha grossa. A mulher tirou as luvas para cortar seus pulsos.
- **Caco de vidro.** Um caco de vidro afiado e manchado de sangue. Foi a "arma" que a mulher usou para tirar sua própria vida.
- **Foto.** Foto impressa de uma cadelinha meio-poodle, meio-vira-lata. Caiu da carteira da mulher.

- **Carteira.** Tem os documentos da mulher, que dizem que ela se chamava Evandra Soares, tem 43 anos e possui curso técnico de manutenção, e um cartãozinho de aniversário. O cartão tem o ano de 2023 e, escrito a mão, o seguinte texto: "Parabéns pelos 20 anos de formatura! Sei o quanto isso foi importante para você!".
- **Celular.** O celular de Evandra. Precisa ser carregado e está bloqueado. Poderia ser acessado por biometria, mas isso não vai funcionar, pois o corpo da mulher está carbonizado. Existe um lembrete da senha: "amor + ano" — a senha é "Fifi2003", que os jogadores podem deduzir juntando o nome da pet dela com o ano de sua formatura.

Uma vez que os personagens acessem o celular, descobrem que a mulher havia mandado algumas mensagens para ela mesma. Na primeira mensagem, um print encaminhado para ela de um texto. O texto diz o seguinte:

> O marido traído
>
> Ricardo decidiu fazer uma surpresa para sua esposa, então passou em uma loja de vinhos caros, longe de casa. Na volta, acabou pegando metrô, algo que nunca fazia. Qual foi sua surpresa ao entrar no trem e descobrir sua esposa aos beijos com outro rapaz? Num surto descontrolado, Ricardo quebrou a garrafa num dos assentos. Não satisfeito, estilhaçou as janelas com as próprias mãos e, com o trem em pleno movimento, se atirou para fora, se matando na frente de ambos, gritando que ia mudar o rumo das suas vidas para sempre. Dessa vez, foi o Ricardão quem se deu mal...

Na segunda mensagem, um texto da própria Evandra para ela mesma, como um tipo de diário digital.

> Que filho da p! Com a minha PRIMA??? Eu não aguento mais. Aquele MERDA! A Fifi se foi e agora, só o que faltava, parece que essa empresa desgraçada de metrô ainda vai fazer um corte de funcionários. Não tenho mais nada, nem tenho alguém pra escrever essas merdas de mensagem e tenho que desabafar pra mim mesma. Agora eu tô aqui, patética, segurando esse maldito caco de vidro da janela que eu quebrei. É isso. Que se foda esse mundo. Pelo menos eu vou dar trabalho pra alguém.

Esta é a pista crucial desta estação. Com a história de Evandra e a de José, os jogadores podem entender que a origem da manifestação aqui deriva da história de "Ricardo", envolvendo a raiva e pessoas quebrando vidros. A partir disso, podem deduzir que a segunda ação que precisam fazer é quebrar vidros — especificamente, as janelas dos vagões do trem.

## Sala de limpeza

> Uma pequena sala de limpeza no final da plataforma de embarque está com sua porta arrancada, como se algo monstruoso tivesse saído de lá de dentro.

Se procurarem no meio dos destroços da mobília, os personagens podem fazer um teste de Investigação (DT 20). Se passarem, encontram um *emissor de dissonância paranormal*, escondido aqui por um dos investigadores da equipe anterior. Esse item pode ser utilizado para neutralizar barreiras paranormais (Ocultismo DT 20 para determinar sua função), liberando a passagem para o posto policial na **Estação 1**.

# SAVANA (BARGANHA)

Quando o trem para nesta estação, à primeira vista nada parece fora do normal. Porém, assim que descem para a plataforma, vocês sentem o ar pesado a ponto de ser difícil de respirar, o que causa uma grande sensação de opressão.

No centro do saguão, um pequeno quiosque de comida parece estar funcionando. As prateleiras estão iluminadas e repletas de salgados e doces e, atrás do balcão, uma figura permanece imóvel, como se aguardando por clientes. À distância, parece ser uma mulher de cabelos longos caídos sobre o rosto.

A parede oposta é ocupada por um mural de grafites coloridos. Porém, a essa distância vocês não conseguem entender exatamente o que as imagens coloridas retratam. Por fim, numa das paredes, há uma porta com uma placa que diz "Sala de Operações – Entrada Proibida". A porta está entreaberta, e por ela vocês veem luzes tremeluzentes. Apenas de olhar para elas, sentem uma sinistra aura de desesperança e são acometidos por uma pesada ansiedade.

Por conta do ar denso, peça para os personagens realizarem testes de Fortitude (DT 15 +5 por teste já realizado). Todos que falharem sofrem –20 cumulativo em todos os seus testes enquanto estiverem nesta estação. Repita o teste de Fortitude no início de cada cena nesta estação (ou use um cronômetro real e faça um novo teste a cada 10 minutos), para simular suas forças se esvaindo.

Nesta estação, os agentes vão encontrar três pontos de interesse: o **QUIOSQUE DE SALGADOS**, o **MURAL DE GRAFITES** e a **SALA DE OPERAÇÕES**.

## Quiosque de Salgados

Ao se aproximarem do quiosque, vocês são acometidos pelo odor mofado de alimentos deteriorados, juntando-se ao ar já pesado da estação. O silêncio é quebrado apenas pelo ocasional zumbido do freezer que está atrás da figura feminina no balcão.

Enquanto o grupo estiver longe, a mulher não reage aos agentes de forma alguma, mesmo que eles falem com ela. Porém, se eles se aproximarem o suficiente para conseguir enxergar seu rosto, ela irá reagir.

A mulher lentamente levanta os olhos entre as mechas de cabelo caídas no rosto e exibe um sorriso desconcertante. Seus olhos são absolutamente esbranquiçados, suas veias do rosto parecem fios metálicos e seus movimentos são duros, lembrando mais uma marionete do que um ser humano. Ela olha para vocês e pergunta:

Como posso ajudá-los?

Os personagens podem fazer perguntas, que a atendente do balcão responderá de forma sincera, revelando as seguintes informações:

- Ela sabe que seu nome é Kelly, mas os detalhes de sua identidade e dos eventos recentes lhe escapam, deixando-a em um estado de confusão sobre quem realmente é e o que aconteceu ao seu redor. A única certeza que tem é sobre sua filha, Bebel, cujo nome verdadeiro é Isabel Antunes dos Santos. Lembra-se de ter trazido Bebel para o trabalho consigo, porque não tinha com quem deixar a menina, mas não sabe onde ela está no momento.
- Kelly quer encontrar a filha a qualquer custo e daria o que for preciso para tê-la em segurança. Se indagada do porquê não está procurando a filha ela mesma, Kelly responde que não pode deixar o quiosque vazio nem por um minuto, por ordens do patrão. Ela não pode perder esse emprego de jeito nenhum! Isso obviamente é uma resposta estranha, causada pela influência do Outro Lado no corpo e mente da atendente.
- A moça também menciona um incidente que ocorreu na Sala de Operações, do outro lado do pátio. Ela recorda que o local estava muito agitado e cheio de pessoas falando alto, mas que, de repente, tudo ficou em silêncio. Porém, de tempos em tempos ela escuta barulhos vindos de lá.

Se questionada sobre a aparência de Bebel, Kelly cuidadosamente retira de dentro de sua blusa um pingente. Ao abrir o pingente, mostra uma foto em que está abraçada com a menina, facilmente identificável por suas bochechas cheias e cabelos encaracolados. Ela não entrega o pingente.

Um personagem que analise a moça pode fazer um teste de Ocultismo (DT 25). Se passar, percebe que sua mente foi tomada pelo Outro Lado de forma irreversível. Ela não consegue mais sair daqui, nem agir normalmente, mas por algum motivo ainda mantém um pouco de sua humanidade… Um teste de Intuição (DT 20) revela que o motivo é seu amor pela sua filha — Kelly está fadada a permanecer nesse estado até descobrir o que aconteceu com a menina. Se ela descobrir, poderá enfim partir para encontrá-la, seja nesta vida, seja na próxima.

Os jogadores podem perceber que o pingente de Kelly é um "objeto de grande valor sentimental". Se não perceberem, permita que façam testes de Intuição (DT 25) para receberem essa dica. Ele pode ser sacrificado no lugar de um dos itens dos personagens (veja em "Sala de Operações"). Há duas maneiras de se obter o pingente.

Primeiro, se conversarem com Kelly, ela diz que pode entregar o item se o grupo trouxer sua filha ou algo que prove que o grupo a encontrou. O grupo pode encontrar o ursinho de pelúcia que Bebel carregava consigo na Estação 4, trazê-lo de volta à Kelly e trocá-lo pelo pingente. Segundo, podem simplesmente atacar a vendedora e tomar o item à força.

### Trocando o ursinho pelo pingente

Se o grupo encontrar e identificar o corpo de Bebel na Estação 4 e encontrar o ursinho de pelúcia ao seu lado, pode trazê-lo de volta para Kelly.

Caso o grupo diga que Bebel morreu, Kelly começará a chorar lágrimas de Lodo preto. Se os personagens forem delicados ao dar esta informação, tentando consolar a garota e liberar sua alma do invólucro macabro, podem fazer um teste de Diplomacia (DT 25). Se passarem, a vendedora irá se conformar, abraçar o ursinho e oferecer aos personagens seu pingente. Leia o parágrafo abaixo para seus jogadores.

> A vendedora abraça o ursinho e ajoelha-se no chão. Pequenas gotas negras brotam de sua pele, escorrendo como um suor frio por seus braços e rosto. Ela suspira aliviada enquanto as gotas passam a verter com mais frequência e intensidade. Repentinamente, um volume impossível de Lodo negro é exalado de seu corpo, que tomba inerte para o lado. O cadáver da mulher, agora com aparência normal, tem um leve sorriso no rosto. Seu amor materno foi suficiente para manter uma farpa de sua sanidade e agora ela pode finalmente descansar.

Se o grupo falhar no teste, fizer um comentário grosseiro sobre a menina ou mesmo mentir que ela ainda está viva, Kelly irá perceber na mesma hora e se tornará hostil. Veja "Tomando o Pingente à Força", abaixo.

### Tomando o pingente à força

Se algum personagem for grosseiro contra a vendedora ou utilizar de intimidação para tomar posse de seu pingente, ela ficará irritada, bradando xingamentos e apertando o colar contra o próprio peito. Conforme ela grita, os personagens percebem gotículas negras voando de sua boca. Se alguém do grupo insistir na grosseria ou tentar fisicamente pegar o pingente, o grupo sofrerá 1 ponto de dano mental por escolher o caminho da agressividade contra uma personagem fragilizada, e ela se tornará hostil. Caso isso aconteça, leia o parágrafo abaixo para os jogadores.

> A vendedora abre os braços, exibindo veias negras que incham e pulsam. Ela grita e seu corpo se deforma, numa sinfonia grotesca de ossos partindo e músculos sendo deformados. Seus dedos tornam-se garras, seus dentes presas afiadas. Sua espinha dorsal explode para fora da pele, como uma serra perturbadora. Ela grita, enquanto salta para cima de vocês.

Kelly se transforma em uma marionete e ataca o grupo.

**Marionete (criatura, Morte).** *OPRPG*, p.218.

## Mural de grafites

Uma das paredes da estação é ocupada por grafites coloridos de diferentes artistas. Alguns mostram formas abstratas, outros, cenas do cotidiano urbano. Porém, à medida que vocês se aproximam das peças de arte, elas ficam cada vez mais estranhas, como se tivessem sido rabiscadas umas por cima das outras. Quando enfim chegam à distância de tocar nos grafites, é praticamente impossível enxergá-los! Ao olhar na direção deles, a visão fica embaralhada, como se a própria Realidade ali fosse apenas um rascunho.

Um perigoso rascunho se manifestou aqui. Surgiu quando um grafiteiro morreu, acometido de um súbito ataque cardíaco, enquanto terminava seu painel. Em seu último suspiro, o artista tentou visualizar sua obra pronta, mas tomado pelo medo, não conseguiu imaginar nada — ou melhor, *conseguiu* imaginar o nada.

A criatura usa sua ação Aterrorizar (4d8+5 pontos de dano mental, Vontade DT 25 reduz à metade), contando com sua habilidade Ele Não Existe para se manter seguro. Enquanto o grupo tentar encontrar um monstro, não verão nem escutarão nada. Contudo, se focarem a visão no mural de grafites (exige gastar uma ação de movimento e passar em um teste de Percepção contra DT 25), conseguirão perceber o rascunho em suas costas, pela visão periférica. Nesse caso, poderão atacá-lo, ainda que sofrendo as penalidades por não enxergarem.

**Rascunho (criatura, Conhecimento, Energia).** p.150.

Se os personagens destruírem o rascunho, conseguem ver uma lata de spray caída no chão, perto de um painel inacabado. Um teste de Arte (DT 25) permite terminar a obra, o que fornece ao grupo um suspiro de alívio (todos os personagens recuperam 1d6 pontos de esforço e de Sanidade). Não há mais nada aqui.

## Sala de operações

À medida que vocês se aproximam da sala, a sensação de opressão se intensifica, como se as paredes estivessem impregnadas com os suspiros angustiados daqueles que não sobreviveram.

Quando os personagens entrarem na sala de operações, uma cena de investigação começa.

### Urgência

**Muito alta (2 rodadas).** No início da segunda rodada de investigações, um objeto voa de seu lugar e atinge um dos personagens (determinado aleatoriamente), que sofre 2d6 pontos de dano de impacto. No início da terceira rodada, múltiplos objetos começam a voar pela sala, como se arremessados por uma força invisível, criando um furacão caótico e hostil. Todos os personagens sofrem 4d6 pontos de dano de impacto. Eles podem continuar investigando, mas sofrerão esse dano no início de cada rodada em que estiverem aqui!

### Pontos de Interesse

**Central de Controle e Monitoramento.** Esta é a área principal da sala, uma grande "ilha" de mesas e computadores, onde os controladores supervisionam e coordenam todas as operações da linha. Eles têm acesso a informações em tempo real sobre o funcionamento dos trens e outros equipamentos de controle e monitoramento.

- **Investigação (DT 20).** Um dos computadores foi utilizado recentemente, dado pelos copos vazios de café largados ao lado do teclado.
  - **Tecnologia (DT 25).** No monitor, mapas dos túneis, plantas das estações e diversas abas sobre ocultismo foram abertas no navegador. Um dos investigadores certamente estava utilizando esta central para pesquisas! O log mostra que o investigador imprimiu algum papel, mas fechou a aba que imprimiu e a deletou do histórico.

**Monitores do Circuito Interno.** Uma das paredes da sala é ocupada por diversos monitores mostrando diversos ambientes da Linha Magenta. Alguns monitores mostram apenas estática, e outros possuem imagens em qualidade muito baixa, como se as câmeras estivessem sujas.

- **Percepção (DT 20).** Em um dos monitores, o personagem percebe que tudo que é relacionado à Estação Terminal está estranho, com imagens embaralhadas e sinais interrompidos. O que quer que esteja acontecendo lá, está atrapalhando todos os sensores.

- **Tática (DT 25).** O personagem estuda as imagens, analisando quais são os pontos críticos de cada local. Ele recebe +20 em um teste de Iniciativa ou Percepção à sua escolha realizado durante esta missão.

**Mural de Mapas.** Uma das paredes da sala é ocupada por um grande mural com mapas dos túneis e plantas das estações da Linha Magenta.

- **Sobrevivência (DT 25).** O personagem analisa os mapas e plantas, preparando-se para qualquer surpresa. Ele recebe +20 em um teste de resistência à sua escolha realizado durante esta missão.

**Sala de Reuniões.** Uma sala menor, com uma mesa comprida e cadeiras ao redor, além de armários numa das paredes.

- **Percepção (DT 15).** O personagem sente um cheiro de decomposição vindo de um dos cantos da sala. Lá, há um corpo caído e encolhido. Ele está destroçado, mas as roupas e equipamento tático dão a entender que era um colega da Ordem.
  - **Medicina (DT 20).** O corpo está repleto de hematomas, como se tivesse sido atingido por diversas batidas.
  - **Vontade (DT 25).** Tomando coragem e tendo o estômago forte para vasculhar o corpo destroçado, o personagem encontra uma folha impressa. Ela traz mais uma das lendas urbanas criadas e compartilhadas sobre a Linha Magenta (veja a seguir).

A viúva que negociou com os espíritos

Dona Maristela viveu por 25 anos com sua esposa, Sra. Luciana. Quando ela morreu, a viúva ficou desesperada. Ao escutar seus netos falando sobre o Terminal do Fim, um lugar habitado por espíritos, resolveu descer até o metrô para tentar falar com sua falecida amada.

Parada na plataforma de embarque, a idosa atirou seu antigo anel de noivado para cima, na direção dos trilhos, esperando que esse sacrifício atraísse sua esposa. Porém, assim que fez isso, se arrependeu. Era seu bem mais precioso, e se a ideia desse errado, ela não teria mais nada. Maristela tentou pegar o anel no ar, mas acabou se desequilibrando, caindo e sendo atropelada pelo trem que estava chegando.

Quando você barganha com a Morte, o único desconto que consegue é no seu tempo de vida.

O agente da Ordem descobriu a história que é a origem das manifestações nesta estação, e diz respeito ao estágio do luto da barganha. Ele imprimiu a história numa folha, mas quando fez isso, começou a ser atacado por objetos. Em desespero, correu para a sala de reuniões, mas acabou sendo morto lá. Na folha impressa pelo agente da Ordem, os personagens podem ler o texto (veja **Handouts**, p. 220).

Esta é a pista crucial desta estação. Lendo a história, os personagens podem deduzir a terceira ação que precisam fazer para o ritual: sacrificar um objeto de valor. Cada agente precisa atirar o item mais valioso que estiver carregando consigo pela janela, nos trilhos do metrô. Um dos personagens pode sacrificar o pingente de Kelly no lugar de seu item, fazendo com que o grupo possa salvar pelo menos um equipamento importante.

## ESTAÇÃO 4

# PARQUE BERNARDES (DEPRESSÃO)

Quando as portas do trem se abrem, vocês notam que o piso desta estação está sujo e as paredes estão descascadas. O brilho fraco das lâmpadas fluorescentes não consegue dissipar a aura de abandono do local, em vez disso apenas realçando a poeira que flutua no ar estagnado. Assim que descem do trem, vocês sentem uma profunda melancolia, que paira como uma névoa densa nesta estação, envolvendo os corredores sombrios e as salas desoladas.

Porém, não há tempo de refletir sobre isso. Como a luz aqui é fraca, vocês não conseguiram ver de longe, mas agora que estão na plataforma enxergam: o piso está repleto de corpos tombados de forma grotesca, em posições distorcidas, como se tivessem falecido em agonia.

Atrás dos corpos, uma obra de arte chama a atenção — uma enorme carroça, toda feita de bronze. Para trás disso, é possível ver duas portas: uma de madeira, discreta, com uma placa que diz "Entrada permitida apenas para técnicos de manutenção" e uma maior, de vidro, com um letreiro grande que diz apenas "Sala de Reuniões".

Nesta estação há quatro pontos de interesse: a **PLATAFORMA DE EMBARQUE**, a **OBRA DE ARTE**, a **SALA DE MANUTENÇÃO** e a **SALA DE REUNIÕES**.

## PLATAFORMA DE EMBARQUE

Esta é uma cena de ação que pode ser resolvida de duas maneiras, conforme a decisão dos jogadores. Eles podem *fugir* da horda ou *enfrentá-la*.

Andando pela plataforma, vocês confirmam ao descer: são dúzias e dúzias de cadáveres! Agora perto deles, vocês conseguem ver seus olhos vazios, congelados em uma expressão de pavor.

Enquanto caminham entre os cadáveres, aos poucos percebem que eles estão cobertos por uma gosma negra, que verte de seus orifícios. Uma substância espessa e nefasta, que cobre o chão abaixo dos corpos.

Quando vocês estão no centro do mar de cadáveres enegrecidos, uma agitação grotesca se inicia! Alguns corpos começaram a se contorcer, os músculos cedendo à influência mórbida do Lodo. Onde antes havia apenas o silêncio, agora gemidos angustiantes ecoam, misturados com o som repulsivo de carne sendo rasgada e ossos se retorcendo.

Com movimentos desajeitados, os cadáveres se erguem, compelidos por uma ânsia insaciável e primitiva. Eles avançam tropegamente, mas são incontáveis! Adiante, escadarias saem da plataforma de embarque, e é possível ver que nos degraus não há mais Lodo.

### Fugindo

Para uma fuga, use as regras de perseguição da página 90. Para escapar, cada personagem precisa fazer um teste estendido de Atletismo (DT 25, 3 sucessos exigidos). Embora as criaturas sejam lentas, são muitas, por isso a DT é alta. Além disso, todos os personagens sofrem –d20 em todos os testes para escapar, por conta do Lodo que dificulta o deslocamento. Por outro lado, você pode permitir que os jogadores usem outras perícias no lugar de Atletismo, desde que consigam justificá-las. Além disso, lembre os jogadores das ações especiais de perseguição: cortar caminho, esforço extra, criar obstáculo, despistar e sacrifício (também há atrapalhar, mas esperamos que nenhum jogador use esta...).

A cena também possui dois eventos de perseguição.

- Personagens que acumulem um sucesso se aproximam de gradis de organização de filas que estão atrapalhando o caminho. Os personagens precisam fazer um teste de Acrobacia contra DT 20. Em caso de falha, sofrem –2d20 em seu teste de perseguição da rodada.
- Personagens que acumulem dois sucessos se aproximam de uma máquina de vendas automática caída. É possível dar a volta na máquina ou tentar pular por ela. No primeiro caso, não há modificadores. No segundo, o personagem precisa fazer um teste de Atletismo contra DT 20. Se passar, recebe +2d20 em seu teste de perseguição da rodada. Porém, se falhar, tropeça, cai e sofre –2d20.

Por fim, a cada falha no teste estendido, o personagem sofre 2d6+2 pontos de dano de corte à medida que é arranhado pelas criaturas.

Um personagem que passe no teste estendido (acumule 3 sucessos antes de 3 falhas) escapa da plataforma de embarque e chega num ponto da estação que não está coberto de Lodo. As criaturas continuam correndo atrás do agente, mas assim que chegam nessa área limpa, começam a se desfazer e viram apenas cadáveres comuns.

Já um personagem que falhe no teste estendido (acumule 3 falhas antes de 3 sucessos) é cercado e atacado por 2d4+2 esqueletos de Lodo. Ele precisa destruir pelo menos metade das criaturas para poder escapar, mas pode ser ajudado no combate por personagens que tenham conseguido escapar (nesse caso, o agente volta para ajudar seu colega, mas não gera novos esqueletos).

### Enfrentando

Nesta opção, os personagens simplesmente partem para cima das criaturas! Inicialmente há 4d4+4 esqueletos de Lodo. No entanto, no início da segunda e da terceira rodadas de combate, mais 1d4+1 criaturas surgem. Assim, no fim o grupo enfrentará um total de 6d4+6 esqueletos.

Lembre-se de das duas habilidades dos esqueletos de Lodo: primeiro, um esqueleto reduzido a 0 PV vira uma poça de Lodo e ossos que retorna após 1d3 rodadas com 20 PV, a menos que sofra dano de fogo ou de Energia enquanto estiver na forma de poça. Isso pode ser especialmente desesperador para os jogadores: são muitas criaturas, e mesmo aquelas destruídas ficam voltando à vida! Descreva os personagens cercados pelas criaturas, no meio de um mar de inimigos que não param por nada, sempre tentando feri-los.

Segundo, contra agentes com muita Defesa, os esqueletos podem usar sua habilidade Espiral de Lodo, que garante algum dano sem necessidade de teste de ataque. Com isso tudo, este pode ser um combate difícil. Se os personagens quiserem, podem tentar escapar no meio dele usando as mecânicas da opção "Fugindo", acima.

**Esqueletos de Lodo (Criatura, Morte).** *OPRPG*, p. 217.

## Obra de arte

No centro do saguão principal da estação há uma enorme carroça esculpida em bronze, uma representação dos colonizadores do Brasil. A obra é muito grande e, por ser feita de metal, deve pesar algumas toneladas!

Apesar de parecer muito sólida, vocês notam que o monumento está enferrujado e quase se partindo em vários pontos.

Debaixo da carroça, uma mochila decorada com temática de super-heróis pode ser vista. É possível ouvir um choro baixinho vindo dessa estrutura.

Personagens treinados em Ocultismo com grau veterano entendem que a carroça foi afetada por uma manifestação de Morte que fez com que ela enferrujasse muito mais rápido do que o normal.

Se um personagem se agachar, notará que há uma criança escondida debaixo da carroça, entre as grandes rodas de bronze. É Pedro, um menino de seis anos, muito assustado, que se perdeu de seus pais durante o caos. Ele está em um lugar perigoso, enfiado no meio da estrutura instável. Ao perceber os agentes, se assusta ainda mais, bate numa das rodas e faz toda a estrutura ranger. Fica evidente que ela vai desabar a qualquer momento!

### Resgatando Pedro

Os personagens têm duas rodadas para resgatar o garoto antes que a estrutura desabe. Rastejar por baixo da carroça até Pedro e agarrá-lo exige gastar uma ação completa e passar num teste de Acrobacia contra DT 25, pois o lugar é apertado e o garoto tentará fugir do personagem. Uma vez que o garoto esteja agarrado, é necessário gastar outra ação completa e passar em outro teste de Acrobacia, desta vez contra DT 30.

Um personagem pode gastar uma ação completa e fazer um teste de Diplomacia contra DT 25 para acalmar o menino. Se passar, qualquer personagem tentando tirá-lo de lá recebe +20 em seus testes. Conforme a interpretação dos jogadores e suas ideias, permita que usem outros testes, tanto para acalmá-lo quanto para tirá-lo de lá.

No fim da segunda rodada, a carroça desaba, com um estrondo metálico estridente. Se os personagens tiraram Pedro debaixo dela, ele estará à salvo. Se não o tiraram, mas um agente já tiver o agarrado, esse agente pode ficar

por cima do menino para protegê-lo. O personagem sofre 6d6 pontos de dano de impacto, mais 4d8 pontos de dano de corte. O personagem pode fazer um teste de Reflexos contra DT 25 para reduzir o dano à metade, mas nesse caso não irá proteger Pedro, que morrerá no desabamento… Se não tiverem conseguido sequer alcançar o garoto nas duas rodadas, Pedro é esmagado.

Se o menino for salvo, os personagens podem conversar com ele. Ele diz que se chama Pedro e que estava com seus pais no metrô. Porém, quando uma confusão começou, ele se perdeu deles. Com medo, se escondeu debaixo da carroça, onde está desde então. É estranho imaginar que uma criança possa ter ficado tantos dias sozinha… Talvez a mesma manifestação de Morte que fez o tempo passar mais rápido para a carroça tenha feito o contrário com Pedro?

Seja como for, Pedro conta que passou o tempo lendo os gibis de super-heróis que trazia em sua mochila. Ele diz que seu preferido é o Anjo da Noite, do Força G, mas que parou de ler a história porque ela ficou "manchada e esquisita", nas palavras dele. A revista está caída no chão. Se um personagem a pegá-la, notará que todos os rostos estão distorcidos de maneira exageradamente triste e perturbadora. A história retratada, em vez de uma aventura dos heróis do Força G, é um conto deprimente (veja a seguir).

Se Pedro não sobreviver, todos os personagens sofrem 2d6 pontos de dano mental por testemunharem a morte de uma criança. Ainda assim, eles podem encontrar a revista em quadrinhos e perceber que há algo de estranho com ela.

#### A melancolia

Gabriel não via mais graça nas coisas. Assistia filmes, mas era como se estivesse vendo apenas uma tela cinzenta. Saía para jantar, mas a comida era sempre sem gosto. Seu único alento era seu grupo de amigos, com os quais jogava bola às terças-feiras. Certo dia, acabou acordando tarde e não indo para o jogo. No dia seguinte, pelo grupo de mensagens, descobriu que seus amigos haviam brigado e desfeito o grupo. Semanas se passaram e, sentindo-se culpado por ter estragado o jogo e causado a briga, Gabriel vagou até o metrô. Se atirou nos trilhos. Enquanto a luz do trem tomava seu campo de visão, seus últimos pensamentos foram: "pelo menos em meu funeral eles vão se reunir. Se ficarem juntos, farão as pazes. Se ficarem juntos, tudo ficará bem".

Nenhum deles foi ao funeral.

A história é mais uma das lendas urbanas espalhadas sobre a estação. A manifestação paranormal transformou a revista de Pedro nela. Lendo a história, os personagens podem deduzir a quarta e última ação que precisam fazer o ritual: ficarem juntos, reunindo-se no último vagão do trem.

### Sala de Reuniões

Numa das paredes da estação, uma porta de metal e vidro possui uma placa que diz "Sala de Reuniões".

Ao abrir a porta, um arrepio percorre suas espinhas. Vocês veem uma sala ampla, dominada por uma grande mesa de reuniões, com cinco cadeiras de cada lado. Porém, o que deveria ser um espaço de planejamentos e decisões revela uma cena perturbadora. Corpos inertes estão dispostos em torno da mesa, como se presos em uma eterna sessão deliberativa. Suas expressões estão congeladas; seus olhares, vazios fixos em algum ponto distante.

Na parede dos fundos, arquivos empilhados parecem congelados no tempo, testemunhas mudas de algo macabro que aconteceu aqui. Nas paredes laterais, o único movimento da sala: Lodo preto escorre viscosamente.

Quando os personagens entrarem na sala de reuniões, uma cena de investigação começa.

#### ⌛ Urgência

**Alta (3 rodadas).** No fim de cada rodada de investigação, os personagens se sentem extremamente abatidos e cansados e sofrem 1d4 pontos de dano mental. Isso é causado pela influência de Morte emanada pelos corpos catatônicos dos funcionários. No início da quarta rodada, os corpos começam a verter Lodo, que escorre derretendo a pele deles. Eles então se erguem - não mais pessoas, e sim esqueletos de Lodo, que atacam os personagens! Um combate contra 10 dessas criaturas se inicia. Após o combate, os personagens podem retomar a investigação da sala, se quiserem.

### Pontos de Interesse

**Corpos Sentados.** Dez pessoas, entre homens e mulheres, todas usando camisas com crachás de funcionários administrativos do metrô. Parecem congeladas no tempo.

- **Medicina (DT 20).** As pessoas não possuem sinais vitais. Estranhamente, também não possuem sinais de decomposição. Há algo de errado aqui...
  - **Ocultismo (DT 25).** Os funcionários estão sob influência da Morte. É possível que não fiquem paradas por muito tempo...

    Se um combate contra os esqueleto de Lodo começar (veja "Urgência", acima), os personagens já estarão alertas e receberão +20 na Iniciativa.

**Lodo Preto.** O Lodo da Morte brota das paredes de forma paranormal e escorre para o chão.

- **Ocultismo (DT 20).** Não há a menor dúvida de que isso é uma manifestação paranormal! E está ficando pior...

  Diga para os personagens o valor de urgência da investigação.

**Mesa.** Uma grande mesa de madeira com tampo de vidro, cercada por 10 cadeiras estofadas e giratórias. Sobre ela, estão espalhados diversos documentos.

- **Investigação (DT 20).** Os documentos são relatórios sobre a movimentação no metrô. Datam de uma semana atrás (quando o metrô foi evacuado e fechado pelo governo). São irrelevantes para a investigação.
- **Sobrevivência (DT 20).** Debaixo da mesa, há um rastro de sangue. Vai na direção dos arquivos no fundo da sala.

**Arquivos.** Pilhas de caixotes repletas de documentos antigos.

- **Investigação (DT 20).** São relatórios antigos sobre a movimentação do metrô, guardados aqui para serem digitalizados em algum momento.
- **Percepção (DT 30).** Um dos arquivos no chão está levemente empurrado para longe da parede...

  Se os personagens viram o rastro de sangue debaixo da mesa, a DT do teste baixa para 25.

  - **Atletismo (DT 20).** Puxar os arquivos revela um pequeno espaço entre eles e a parede. Nele, está o corpo de uma criança de vestidinho azul. Se os personagens viram a foto de Bebel no Quiosque de Salgados, na Estação 3, reconhecem a menininha. Quando a manifestação paranormal tomou conta da estação, ela foi atacada por um esqueleto de Lodo. Ela fugiu para a sala de administração, pois conhecia alguns dos funcionários do metrô devido ao trabalho da mãe. Porém, eles estavam paralisados pela Morte, e não puderam ajudá-la. Bebel então se escondeu atrás dos arquivos, mas não resistiu. Ela está agarrada a um ursinho de pelúcia, que pode ser levado para Kelly como prova de que os personagens encontraram a filha dela.

## Sala de Manutenção

Esta pequena sala possui prateleiras com uma variedade de peças, algumas organizadas, enquanto outras parecem ter sido jogadas ali de qualquer jeito. Engrenagens, fusíveis, cabos e circuitos estão entre os muitos componentes que ocupam o espaço. No centro da sala, uma bancada de trabalho exibe marcas de uso intensivo, com ferramentas variadas, prontas para serem empregadas na manutenção do metrô. Sobre a mesa, também existe uma válvula de pressão solta, que foi reparada recentemente.

A sala está cheia de ferramentas que podem ser usadas como armas simples ou para fazer manutenção de equipamentos (durante uma cena de interlúdio). A válvula sobre a mesa pode ser utilizada para fechar o cano de vapor do Túnel de Manutenção na **Estação 2**.

## ESTAÇÃO 5

# TERMINAL (ACEITAÇÃO)

Se os personagens tentarem chegar à estação Terminal sem realizar o ritual dos estágios do luto, leia o seguinte.

Pelas janelas do vagão, vocês veem que o túnel é tomado por uma neblina espessa e cinzenta. Logo, sentem uma mistura de sensações ruins relacionadas às perdas que já tiveram em suas vidas. As sensações tomam sua mente e vocês se veem obrigados a fechar os olhos e se concentrar ao máximo apenas para se manterem sãos. Subitamente, rápido como começou, tudo para. O trem está desacelerando. As portas se abrem. Não há mais névoa… Mas vocês estão na mesma estação na qual estavam antes!

A neblina paranormal "devolve" os personagens de volta à estação da qual saíram. Porém, a experiência ruim causa 1d6 pontos de dano mental em todos.

A única maneira de passar pela névoa é fazer o ritual composto pelas quatro ações referentes aos estágios da negação, raiva, barganha e depressão. Quando os personagens fizerem isso, leia o seguinte.

O túnel é tomado por uma neblina espessa e cinzenta. Ao entrar nela, vocês são tomados por uma mistura de sensações ruins referentes às perdas que já tiveram na vida. Porém, quando realizam as quatro ações do ritual, as névoas enfim se dissipam.

O Terminal os aguarda.

Esta é a última chance que os personagens têm para se prepararem para o combate final. Deixe claro para eles que, uma vez que avancem pelo túnel, não haverá mais volta. Quando avançarem, leia o texto a seguir. É a hora do tudo ou nada! Esta é a cena final da missão, um combate contra o Terminal, a criatura responsável por tudo.

O ar é denso e úmido, impregnado com um cheiro ocre de mofo e decadência. À medida que vocês avançam em direção a seu destino, a distorção da realidade se torna mais evidente. As paredes parecem ondular e se contorcer como se tivessem vida própria, enquanto distâncias que pareciam retas se transformam em túneis sinuosos.

A gosma negra e viscosa agora está por toda parte, cobrindo o chão e as paredes em uma camada repugnante. Ela pulsa com uma energia sinistra, parecendo viva.

No centro do terminal, uma criatura gigantesca se ergue. Sua forma é retorcida e grotesca, uma massa amorfa de tentáculos ondulantes e olhos brilhantes que exalam uma aura de morte e desespero. Ao seu redor, presos por entre outros vagões de trens, paredes e maquinário, diversas vítimas inconscientes estão desfalecidas cobertas de Lodo preto.

A criatura emite um rosnado cacofônico ameaçador, seus tentáculos se contorcendo em antecipação ao confronto iminente.

**O TERMINAL (CRIATURA, MORTE).** P. 217.

Após o fim do combate, independente dos personagens terem sido vitoriosos ou não, avance para o **EPÍLOGO**.

# EPÍLOGO

Se os personagens destruíram a criatura, leia o seguinte.

No coração labiríntico dos túneis transformados em um palco distorcido pela Morte, o Terminal enfrenta sua agonia derradeira. As paredes de concreto, pulsando ao ritmo do horror emanado pela criatura, testemunham o colapso de uma entidade que desafiava a compreensão. Os tentáculos se desintegram em fios de Lodo, os rostos distorcidos murcham e a imensa massa começa a se desfazer, enquanto o ambiente ecoa um coro fantasmagórico emanando das muitas bocas da criatura. Esses sons, marcados pela dor e pelo terror, diminuem gradualmente, como o despertar de um pesadelo ao toque da alvorada.

A luz oscilante das lâmpadas capta o último ato dessa tragédia, iluminando os fragmentos que caem e se dissolvem. A espiral de Lodo se desenrola completamente, desaparecendo no ar como uma memória perturbadora.

Enquanto o último vestígio do Terminal se perde na escuridão dos túneis, um silêncio profundo se instala, um testemunho mudo do fim de uma ameaça incompreensível. Os corredores retorcidos lentamente retomam suas formas originais, um sinal de que a Realidade, por mais precária que seja, começa a se restaurar.

Os personagens conseguem salvar quaisquer prisioneiros do Terminal ainda vivos. Eles estão inconscientes e não têm lembranças do ocorrido. Apesar das manifestações e deformações causadas pela influência da criatura se desfazerem, a destruição e as mortes ainda precisarão de alguma explicação para o público e para a mídia... Mas isso é problema de outro departamento.

Se os agentes foram derrotados, serão capturados pelo Terminal e lentamente se tornarão parte de seu sofrimento coletivo. A Ordem enviará uma equipe de agentes de elite para lidar com o caso e, com sorte, algum dos personagens estará vivo para ser resgatado...

# NPCS & CRIATURAS

## O TERMINAL

Não existe grandeza científica capaz de medir a apatia interna, o vazio que não foi causado pela dor. A letargia de dentro, que vem da perda, da impotência, do desespero. Um marasmo que cresce até se tornar insuportável, ao ponto de que tudo que a pessoa deseja é que o sofrimento termine.

O fim de uma única pessoa raramente é grande o bastante para uma manifestação como essa, mas a obsessão humana em descobrir o que poderia ter levado alguém a tirar a própria vida pode causar um efeito cascata, gerando uma subcultura inteira dedicada a mistificar um lugar que até então era como qualquer outro, distorcendo um ambiente inteiro em uma aberração. O Terminal se manifesta como uma imensa massa pulsante de tentáculos e rostos distorcidos, numa forma espiralada que gira e se retorce num constante movimento autofágico, enquanto gritos de de agonia e choros abafados lançam uma cacofonia ao redor da criatura gigantesca e cercada de névoa.

O Terminal absorve um local inteiro na Realidade, que se isola do restante do mundo para criar uma espécie de casulo paranormal de onde começa a espalhar sua influência, maculando um território que pode chegar a quilômetros de extensão. Dentro dessa área, o Terminal começa a absorver pessoas que estejam com pensamentos desolados, atacando sua sanidade para, num momento derradeiro, transportar suas vítimas para perto de seu corpo central, onde terão suas vidas absorvidas e devoradas lentamente, terminando como apenas uma parte incorporada à sua massa central tentacular disforme.

## O TERMINAL
**MORTE**

**VD 260**

MEDO

CRIATURA ◆ COLOSSAL

**PRESENÇA PERTURBADORA**

DT 30 ◆ 8d6 mental ◆ NEX 85%+ imune

**SENTIDOS** Percepção 20+5 | Iniciativa 3 20+15

PERCEPÇÃO ÀS CEGAS

**DEFESA** **28**

**FORTITUDE** 4 20+15
**REFLEXOS** Veja texto
**VONTADE** 4 20+20

**PONTOS DE VIDA** **700** | Machucado 350

**RESISTÊNCIAS** Balístico, impacto e perfuração 10, Morte 20

**VULNERABILIDADES** Energia

**DESLOCAMENTO** **15m** | 10❑

**AGI** 0 **FOR** 5 **INT** 2 **PRE** 4 **VIG** 5

**CORPO TENTACULAR**

O corpo do Terminal é uma massa emaranhada de tentáculos de Lodo grosso com bolhas que parecem rostos em expressões de angústia, raiva e sofrimento. Ele não pode se mover nem pode ser movido por qualquer efeito. A criatura falha automaticamente em testes de Reflexos e não possui uma ação de movimento, mas seus múltiplos apêndices permitem que ela realize três ações padrão por rodada.

**LAMÚRIO MELANCÓLICO**

Os gritos e choros dos rostos nos tentáculos do Terminal emitem uma cacofonia constante ao seu redor. Seres que terminam seu turno a 9m ou menos do Terminal devem fazer um teste de Vontade (DT 30). Se falharem, sofrem 1d6 pontos de dano mental e ficam frustrados até o final de seu próximo turno.

**TROCA EQUIVALENTE**

O Terminal prende as vítimas que rapta em casulos de Lodo, cada um conectado ao corpo central através de um tentáculo imóvel. Sempre que sofre dano, a criatura transfere parte do dano (10 pontos) para um dos casulos ocupados. Cada criatura dentro de um casulo tem 20 PV e morre caso chegue a 0, o que destrói o casulo. O Terminal inicia o combate com 8 casulos ocupados. Um personagem adjacente a um casulo pode gastar uma ação padrão para abrir um casulo, libertando a vítima. Também é possível destruir o tentáculo para desconectar o casulo do corpo principal (DEF 18, 25 PV, as mesmas resistências, imunidades e vulnerabilidades do corpo principal).

**ÚLCERA RAIVOSA**

No final de cada rodada na qual tiver sofrido 50 pontos de dano ou mais, o Terminal incha um dos tentáculos e manifesta uma bolha. A bolha possui Def 20 e PV 100. Ao final de duas rodadas, ela explode, libertando 2d4 esqueletos de Lodo, que agem a partir da próxima rodada, na iniciativa do Terminal.

**AÇÕES**

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

**TENTÁCULOS** *Corpo a corpo (9m) x2*
**TESTE** 5 20+30 | **DANO** 3d6 impacto + 3d6 Morte

REAÇÃO ❖ **SURTO DE NEGAÇÃO**

Uma vez por rodada, o Terminal pode negar um efeito negativo que viria a sofrer por conta de uma habilidade ou ritual.

### ENIGMA DE MEDO

O Terminal habita um covil protegido por neblina paranormal intransponível. Para enfrentá-lo, é preciso primeiro realizar um ritual para atravessar a neblina. O ritual consiste em realizar uma série de ações com o propósito de se conectar às histórias que permitiram que a criatura se manifestasse em primeiro lugar. Veja "O mistério da Linha Magenta, na página 195.

## PAPEL IMPRESSO

Estação 1 - Escritório administrativo, p. 202

Assunto: RE: Olha que loucura

Olha só o que me mandaram no grupo do futebol. Está circulando na internet e é sobre a nossa estação!

**O Morto que Não Morreu**

Alguns meses atrás, um executivo estressado recebeu uma ligação do trabalho com uma notícia ruim e ficou tão transtornado que se atirou nos trilhos da Chácara Tomas Belmont, na Linha Magenta, bem quando o trem estava vindo. Ele morreu, mas era tão orgulhoso que não aceitou isso! Em vez de ir para o além, sua alma permaneceu na estação. Ela perambula por lá até hoje, xingando as pessoas por não o enxergarem, para sempre isolado.

É uma daquelas lendas urbanas. Meio besta né? Mas tá ligado o que o Rodolfo disse, que sempre que ele ficava sozinho aqui no fim do expediente estava uns barulhos estranhos? Vai que era esse sujeito aí... hahaha!

## LENDA URBANA IMPRESSA

Estação 3 - Sala de Operações, p. 210

**A viúva que negociou com os espíritos**

Dona Maristela viveu por 25 anos com sua esposa, Sra. Luciana. Quando ela morreu, a viúva ficou desesperada. Ao escutar seus netos falando sobre o Terminal do Fim, um lugar habitado por espíritos, resolveu descer até o metrô para tentar falar com sua falecida amada.

Parada na plataforma de embarque, a idosa atirou seu antigo anel de noivado para cima, na direção dos trilhos, esperando que esse sacrifício atraísse sua esposa. Porém, assim que fez isso, se arrependeu. Era seu bem mais precioso, e se a ideia desse errado, ela não teria mais nada. Maristela tentou pegar o anel no ar, mas acabou se desequilibrando, caindo e sendo atropelada pelo trem que estava chegando.

Quando você barganha com a Morte, o único desconto que consegue é no seu tempo de vida.

tudo indica que a Linha Magenta foi mesclada com o paranormal e dominada por uma criatura que está se expandindo pelas estações, causando uma balbúrdia entre os Elementos conforme se espalha. Chegamos à conclusão de que a criatura está na Estação Terminal, onde o suicídio original aconteceu e a Membrana está mais fraca. O problema é que não conseguimos chegar até lá... Uma névoa paranormal impede nossa passagem! Acredito que o segredo para passarmos pela névoa está na origem da manifestação, e que a origem reside nas lendas urbanas sobre suicídios que se espalharam. Pelo que consegui ver, são várias histórias, cada uma sobre uma das estações da linha, e todas com um tema em comum: os estágios do luto. Se minha teoria estiver certa, precisamos fazer um ritual composto por quatro ações, uma referente à cada história, na ordem certa dos estágios. Fazendo esse ritual ao passar pela névoa, acredito que poderei chegar à Estação Terminal.

Infelizmente, me separei de meus companheiros da Ordem para investigarmos as diferentes estações mais rapidamente, e agora não sei onde os outros estão. Estou sozinho, ninguém me responde há horas... E sinto que algo está à minha espreita.

PERSONAGEM | JOGADOR

FICHA DE AGENTE

# ORDEM PARANORMAL RPG

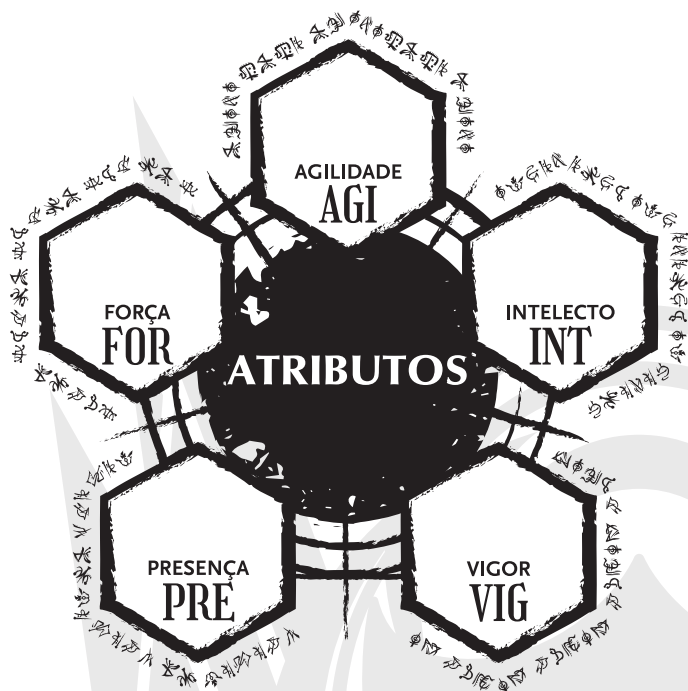
## ATRIBUTOS

AGILIDADE AGI

INTELECTO INT

VIGOR VIG

PRESENÇA PRE

FORÇA FOR

ORIGEM

CLASSE

PONTOS DE VIDA — PV Atuais

PONTOS DE DETERMINAÇÃO — PD Atuais

PONTOS DE ESFORÇO — PE Atuais

SANIDADE — SAN Atual

DEFESA =10 +AGI +_____ +_____ (Equip. / Outros)

DESL

PROTEÇÃO __________

RESISTÊNCIAS __________

## PERÍCIAS

| PERÍCIA | DADOS | BÔNUS | Treino | Outros |
|---|---|---|---|---|
| ACROBACIA✦ | AGI | + | | |
| ADESTRAMENTO* | PRE | + | | |
| ARTES* | PRE | + | | |
| ATLETISMO | FOR | + | | |
| ATUALIDADES | INT | + | | |
| CIÊNCIAS* | INT | + | | |
| CRIME*✦ | AGI | + | | |
| DIPLOMACIA | PRE | + | | |
| ENGANAÇÃO | PRE | + | | |
| FORTITUDE | VIG | + | | |
| FURTIVIDADE✦ | AGI | + | | |
| INICIATIVA | AGI | + | | |
| INTIMIDAÇÃO | PRE | + | | |
| INTUIÇÃO | PRE | + | | |
| INVESTIGAÇÃO | INT | + | | |
| LUTA | FOR | + | | |
| MEDICINA | INT | + | | |
| OCULTISMO* | INT | + | | |
| PERCEPÇÃO | PRE | + | | |
| PILOTAGEM* | AGI | + | | |
| PONTARIA | AGI | + | | |
| PROFISSÃO* (_______) | INT | + | | |
| REFLEXOS | AGI | + | | |
| RELIGIÃO* | PRE | + | | |
| SOBREVIVÊNCIA | INT | + | | |
| TÁTICA* | INT | + | | |
| TECNOLOGIA* | INT | + | | |
| VONTADE | PRE | + | | |

*✦ Penalidade de carga. * Somente treinada.*

ORDO REALITAS

## ATAQUES

| ATAQUES | TESTE | DANO | Critico/Alcance/Especial |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

# FICHA DE SÉRIE

ORDEM PARANORMAL RPG

**NOME DA SÉRIE**

**MESTRE**

## SINOPSE

## JOGADORES

## CHECKLIST DE REGRAS OPCIONAIS

USE ESTA SEÇÃO PARA INDICAR QUAIS REGRAS OPCIONAIS ESTÃO SENDO USADAS NA SÉRIE.

### REGRAS OPCIONAIS DO *LIVRO BÁSICO*

- [ ] Personagens de NEX 0% (*OPRPG*, p. 171)
- [ ] Personagens de Idade Variada (*OPRPG*, p. 172)
- [ ] Contagem de Munição (*OPRPG*, p. 174)
- [ ] Lesões (*OPRPG*, p. 174)
- [ ] Inspiração Resoluta (*OPRPG*, p. 174)
- [ ] Loucura Não Letal (*OPRPG*, p. 175)

### REGRAS OPCIONAIS DO *SOBREVIVENDO AO HORROR*

- [ ] NEX & Experiência (*SaH*, p. 98)
- [ ] Jogando sem Sanidade (*SaH*, p. 104)
- [ ] Ferimentos Debilitantes (*SaH*, p. 105)
- [ ] Jogando sem Mapa (*SaH*, p. 106)
- [ ] Evolução por Patentes (*SaH*, p. 108)
- [ ] Os Limites da Compreensão Humana (*SaH*, p. 113)
- [ ] Conjuração Complexa (*SaH*, p. 114)
- [ ] Conjurando Rituais Desconhecidos (*SaH*, p. 117)
- [ ] Combate Narrativo (*SaH*, p. 119)

### ESTILOS DE JOGO

A coluna ao lado traz combinações de regras opcionais que sugerimos para emular estilos de jogo específicos. Naturalmente, sinta-se livre para combinar quaisquer regras que representem a sua visão de Ordem Paranormal.

### FOCO EM AÇÃO

Para mesas que priorizam o combate:

- Contagem de Munição (*OPRPG*, p. 174)
- Lesões (*OPRPG*, p. 174)
- Inspiração Resoluta (*OPRPG*, p. 174)
- Conjurando Rituais Desconhecidos (*SaH*, p. 117)

### FOCO EM DRAMA

Para mesas que priorizam a interpretação:

- Personagens de Idade Variada (*OPRPG*, p. 172)
- NEX & Experiência (*SaH*, p. 98)
- Ferimentos Debilitantes (*SaH*, p. 105)
- Jogando sem Mapa (*SaH*, p. 106)
- Evolução por Patentes (*SaH*, p. 108)
- Os Limites da Compreensão Humana (*SaH*, p. 113)
- Conjurando Rituais Desconhecidos (*SaH*, p. 117)
- Combate Narrativo (*SaH*, p. 119)

### FOCO EM HORROR

Para mesas que priorizam medo e terror:

- Personagens de Idade Variada (*OPRPG*, p. 172)
- Contagem de Munição (*OPRPG*, p. 174)
- NEX & Experiência (*SaH*, p. 98)
- Jogando sem Sanidade (*SaH*, p. 104)
- Ferimentos Debilitantes (*SaH*, p. 105)
- Jogando sem Mapa (*SaH*, p. 106)
- Evolução por Patentes (*SaH*, p. 108)
- Os Limites da Compreensão Humana (*SaH*, p. 113)
- Conjuração Complexa (*SaH*, p. 114)
- Conjurando Rituais Desconhecidos (*SaH*, p. 117)

# CORRA. ESCONDA-SE. SOBREVIVA.

O que aguarda no quarto escuro? O que espreita nas profundezas da floresta? O que anseia nos causar mal, vindo da noite, dos pesadelos ou do Outro Lado?

De experimentos científicos a psicopatas homicidas, de cultistas insanos a criaturas paranormais, há muitas coisas que almejam nossa dor e nossa morte. Às vezes, a Ordo Realitas pode nos proteger dessas ameaças, ou até mesmo contra-atacar.

Mas, às vezes, tudo que resta é tentar fugir. Tentar ficar quieto e em silêncio. Tentar sobreviver ao horror.

SOBREVIVENDO AO HORROR é o primeiro suplemento de ORDEM PARANORMAL RPG, jogo oficial do universo criado por CELLBIT. Com novas opções para jogadores e mestres, permite incrementar seus agentes e missões atuais, assim como criar novas histórias mais focadas em suspense, investigação e terror.

Este livro traz:

- 20 novas origens, incluindo Experimento, Colegial e Legista do Turno da Noite.
- 9 novas trilhas, incluindo Agente do Governo, Bibliotecário e Possuído.
- Novos poderes para classes e paranormais, além dos inéditos poderes gerais, somando mais de 60 novas opções para personagens.
- Dezenas de novas armas, equipamentos e rituais.
- Guias e orientações para a criação e condução de histórias de terror.
- Regras para novos tipos de cena, incluindo perseguição e furtividade.
- Mecânicas inéditas para medo, fabricação de itens em campo e vida dos agentes quando não estão em missão para a Ordem.
- Sistemas alternativos para criação de personagens — mais realistas, ou ainda mais variados, com a separação de NEX e nível de experiência —, conjuração ritualística e combate narrativo.
- Mais de 10 novas ameaças, incluindo monstros das novas temporadas e criaturas inéditas do universo de Ordem Paranormal!
- Duas novas missões para aterrorizar seu grupo!

**SE VOCÊ ACHAVA QUE CONHECIA O PARANORMAL, PENSE DE NOVO. O VERDADEIRO HORROR... COMEÇA AGORA.**

ORDEM PARANORMAL

JAMBÔ

14

jamboeditora.com.br